1998年10月20日出版

游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

总第3期

定价:人民币12元

ISSN 1008-0600

10>

9 771008 060006

COSMOS
50″越野赛车
小旋风
50″化解危机Ⅱ代
宇宙游艺
特别专长大型综合娱乐场整场规划
其中生产嘉年华彩票机，品种最多
生产嘉年华彩票机及儿童系列进口大型模拟机
摇摆巴士
五彩幸运星
炸野猪(三台连线)
COSMOS
中山市世宇实业有限公司
电话：0760-8551379 8550291 传真：0760-8551379
番禺市宇宙娱乐设备有限公司
地址：广东省番禺市迎宾路9-10号
电话：020-84894928
传真：020-84894928
邮编：511490
中山市宇宙游艺机制造厂
地址：广东省中山市石岐青溪路尾3号
电话：0760-8705474 8713736
传真：0760-8711102
邮编：528400
强势机种 热情推荐

销售各种电脑板
日本原装大型模拟机
承揽电脑板维修业务
机台配件供应
低价处理模拟旧机台
济南百乐公司
清清一滴水 源自百乐情
强势代理热板“樱花恋”
董事长 总经理：陈伟
地址：山东省济南市解放路147号
E-Mail:blcwaa@public.jn.sd.cn
邮编：250013
电话:(0531)6990148 6963415
销售热线:(0531)6990846
传真:(0531)6942448
传呼:(0531)8935566 呼 7049
联系人：戴先生 葛先生

贺 **双港五金厂*乔迁之喜!!!***

双港五金厂已迁入新址，一切连络以新址为准。

代币专业设计制造

浙江省衢州市双港五金厂

E-mail:qzwxs@ppp.qzptt.zj.cn

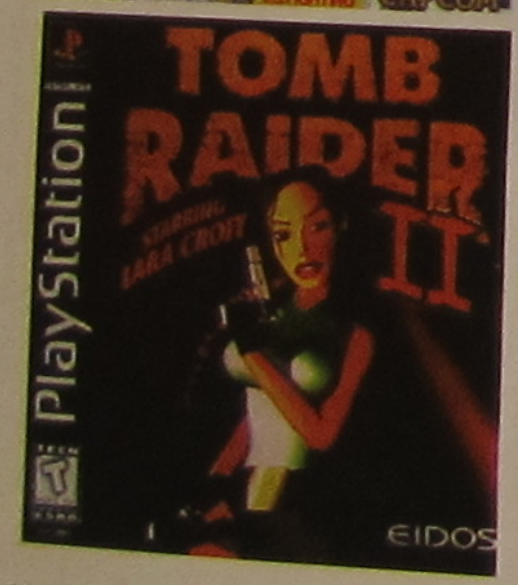
地址：浙江省衢州市荷花东区 26 幢 102 室

电话：0570-3085023　　传　真：0570-3085023

0570-3071666　　晚间电话：0570-3086036

0570-9007363　　联 系 人：吴锡山

老外人称赞：迪龙电器确实好



■ **新疆最大的 16 位、32 位机及配件经销商，商品主要销往前苏联国家**

■ **本公司寻求游戏机、游戏卡、配件合作厂商**

■ **公司承诺：诚信为本 技术为先 互惠互利 共同发展**

■ **欢迎全国各地新老朋友来电来函咨询**

■ 总经理姚先生携全体员工向全国电玩界朋友致敬，并祝各位国庆快乐，财源广进！

迪　　龙　　电　　器

地址：新疆乌鲁木齐市新疆商贸城 3 楼 3-109 号

E-mail:yg4228@public.wl.xj.cn

电话：0991-5857034　　传真：0991-5857042

決戰中國象棋
貳
驚天狂龍嘯
怒吟破九霄
一場史上最大的象棋戰爭！
一種視覺最大的思路考驗！
一款難以抗拒的益智軟體！
『決戰中國象棋貳』，
等你挑戰！

imagineer
TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY
●作業系統：Windows95®中文版
●CPU：Pentium 100MHz以上
●記憶體：16MB以上(推薦使用32MB以上)
●顯示卡：640 x 480 (High Color)
●音源：MIDI-GS規格
●CD-ROM：2倍速以上(建議使用4倍速以上)
將江戶時代的惡霸一刀兩斷
痛快淋漓、充滿娛樂效果的時代劇『快刀亂麻』現在堂堂推出。
目標是培養七位門下弟子，取得御前比賽的優勝！
勸善懲惡。完全收錄以時代劇為腳本的劇情。
快刀乱麻

订阅『游戏机实用技术』

赠 3 大惊喜

1 大惊喜

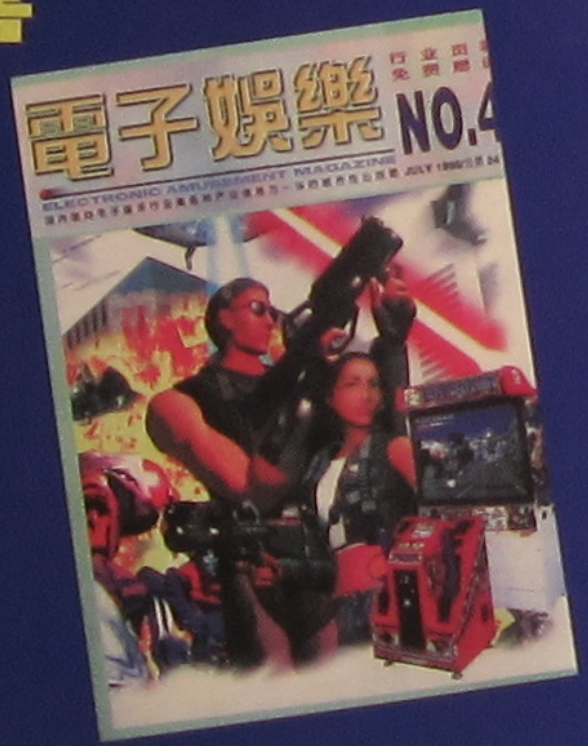
为确保订户利益，从杂志社直接订阅的订户邮寄全部采用挂号形式，邮费及挂号费由本社支付。订阅一期为人民币 12 元，订阅全年为人民币 72 元

2 大惊喜

单位订户可免费在“电子娱乐传真信箱”发布商业信息(通过传真或函寄方式将资料发往本社)，个人订户将参加抽奖。中奖名单在每期杂志中刊出并获赠精美小礼品。

3 大惊喜

即日起汇款到杂志社者，可获赠新出版的《电子娱乐》杂志一本，共500册，赠完为止。



征订单

本刊可全年订阅或单期邮购（免邮资）全年订阅 72 元，单期邮购 12 元。

姓名： 年龄：______ 性别：______ 职位 ______ 身份证号码：______

单位名称 ______ 联系电话：______

通讯地址：______ 邮编：______

订阅类别：□个人订阅 □公司订阅

本人欲订阅第____期至第____期，共计第__期。并已通过邮局汇付______元，请杂志社查收。

填妥此单请寄：

游戏机实用技术杂志社
地址：甘肃省兰州市东岗东路 1234 号
电话：(0931)8659190 8668378
邮编：730020
传真：(0931)8496387

游戏机实用技术 1998年10月号 总第3期

目录

读编往来 3

游戏情报站 4

新品集锦
全新花样的玛莉机 7
NOEL 3 7
DEAD OR ALIVE 8
Tales Of Phantasia 9
FIRE TEAM 10
Urban Assault 10
TECH ROMANCER 11
MSH VS SF 12
SPEED UP 13

佳作推介
住北去 14
FIGHTING LAYER 17
To Heart 18
封神演义 20
R4 22
JOJO之奇妙大冒险 24

攻略精品
诱惑 OFFICE 恋爱课 26
魔域幽灵 3 30

攻略精品
银翼杀手 36
GGENERATION 40

完全攻略
双界仪(续) 46
武藏传 51

秘技门 66

海外游戏排行榜 68

游戏发售大观园 70

热点追踪
日本第 36 届 Amusement Machme Show 快递 卓志成 72

科技兴企
技术为本 团结进取 记天津华丽游戏机公司 张利新 76

工程师园地
GCD 产品的原理、使用与维修 刘杰 77

电玩情报
超级大满贯Ⅱ 79
电神魔鬼Ⅱ 80
超级锄大D 80

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

contents

目录

游戏机实用技术
PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

主管：甘肃省科学技术协会
SUPERVISOR: Gansu Science & Technology Association

主办：兰州祥云电子信息有限公司
SPONSOR: Lanzhou Xiangyun Electronic Information Co., Ltd.

出版：游戏机实用技术杂志社
PUBLISHER: Periodical Office of Practical Techniques for Games

编辑：游戏机实用技术编辑部
EDITOR: Editorial Department of Prectical Techniques for Games

地址：甘肃省兰州市东岗东路 1234 号
ADDRESS: No.1234 East Donggang Road,Lanzhou,Gansu

邮编：730020
POST CODE: 730020

电话：0931-8668378 8659190
TEL: 0931-8668378 8659190

传真：0931-8496387
FAX: 0931-8496387

社长／总编：司 马
DIRECTOR/EDITOR-IN-CHIEF: Si Ma

责任编辑：李海祥 郭 和
EDITOR-IN-CHARGE: LI Haixiang Guo He

编辑：张翔军 韩璟轶
EDITORS: Zhang Xiangjun han jingyi

美术编辑：马如骁
ART EDITOR: Ma Ruxiao

出版经理：马 力
PUBLISHING MANAGER: Ma Li

编辑部主任：王 义
EDITING DIRECTOR: Wang Yi

广告部主任：丛国强
ADVERTISING DIRECTOR: Cong Guoqiang

发行部主任：张利新
CIRCULATION DIRECTOR: Zhang Lixin

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
INTERNATIONAL STANDARD SERIAL NO. ISSN 1008-0600

国内统一刊号：CN62-1137/TN
NATIONAL STANDARD SERIAL NO. CN 62-1137/TN

广告许可证：甘工商临广审字：98-001
ADVERTISING LICENSE: GICA NO.98-001

邮发代号：54-98
PDN: 54-98

印刷：深圳市机关印刷厂
PRINTER: Shenzhen Government Printing Factory

发行：兰州市邮政局
DISTRIBUTOR: Lanzhou Post Office

出版日期：1998 年 10 月 20 日
DATE OF PUBLICATION: 20/10/1998

定价：人民币 12 元
PRICE: RMB¥12.00

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

PRACTICAL TECHNIQUESFOR GAMES

编者留言

1.本刊热忱欢迎读者及业界朋友来稿，将自己的游心得，攻关秘技、业界信息、意见建议、维修技巧与大共享，特别欢迎漫画以及游戏文化方面的文章。各类稿一经采用，稿酬从优。

2.本刊稿件一律不退，敬请作者自留稿底，从稿件往本刊之日起，三个月后不见采用或通知，方可另行处理

3.稿件从发表之日起，其专有出版权（杂志原本、编本出版权）归游戏机实用技术杂志社所有，不得侵

4.本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权的文字、图片稿件，游戏机实用技术杂志社概不承担任连带责任。

觅

本刊热情关注下岗人员就业问题，全国各市、地、县意从事本杂志直销工作者，请将个人详细资料寄至本社

游戏机实用技术杂志

读编往来

DubianwangLai

本期主持人／郭 和

秋风送爽，“读编往来”栏目同大家见面了。

金秋十月，是一个喜气洋洋的收获时节，灾区人民战胜了百年不遇的特大洪魔，又信心百倍地开始重建家园。在这里我谨代表编辑部向灾区的读者及业界的朋友们表示深切的关怀和慰问，并道一声珍重，送一个祝福。

日历一页页翻去，10月的第一个双休日紧跟在国庆佳节之后，给平时为自己忙、为他人忙而忙个不停的朋友，凭添了许多宝贵时光，终于可以长出一口气，忙里偷闲、稍事休息了。时间是个宝，谁都离不了。且放下一切烦恼与不快，与知己共涉山水，倾听天籁之音，诚为美事；与家人围桌同饮高歌，直抒胸臆，情不自禁；与对方握手言和，共拆过招秘技，不亦乐乎！（什么？废话少说，玩游戏没有时间是不行的，有了时间不让玩游戏是万万不能的？在下就此打住，但求明哲保身、言者无罪。）

眼见中秋佳期将临，肉身凡体的编辑们心系远方的亲人，也是人之常情。正想暂停手中的活，暂且遐思遥望空中明月，忽听有人大喊“这一期杂志出不来，就不要吃月饼”(好像不是主编的声音……)。没办法，我等当此苦差，只好一头扎进纸堆，手忙脚乱一阵乱舞(怎么有点象驼鸟？)。

言归正传，“读编往来”顾名思义，读者是在第一位的，在这个舞台上唱主角的自然应该是尊贵的读者了。我将竭诚和各位读者朋友共同努力，把这个栏目办成向大家通报办刊情况、解答各类问题的一扇窗口，办成读者朋友发表意见建议、畅谈心得体会的一方园地，相信会得到大家的热情支持。

由于读者来信数量很多，只能选择有代表性的内容摘要发表，而对许多带有共性的具体问题，恕不一一作答。但是，只要收到读者来信，编辑部都会指定专人认真阅读处理，说不定下一期“读编往来”中出现的名字就－是－你！

新奇的印象

在买别的游戏刊物时认识了贵刊，给我的第一印象是新奇，居然国内也有全彩色的游戏刊物！彩印还算清晰，文章中的错别字相比其它游戏刊物要少得多，这一点你们做得好，请保持！

陕西西安市　马飞

国内终于有了一本全彩页的游戏杂志，贵刊刊登的信息富有参考价值，游戏攻略精选详尽，特别是图片质量特别好。希望你们越办越好，特别是坚持价格不要上涨。

上海市　徐峥

贵刊封面非常好，与其它同类杂志相比很醒目，图片质量 也很好，希望继续保持，并赠送彩色招贴画。

山西太原市　段林玉

作为全彩色的游戏杂志，成本确实不菲，但是要让读者朋友感到物有所值。我们在图片质量上下了很大功夫，而且从本期开始，期期都有精美彩色招贴画赠送，而价格不会上涨，各位尽可放心。

增加最新游戏介绍及攻略

我喜欢贵刊《98美国E3电子娱乐展揭密》一文，使我及时了解了国际游戏界的动态，《双界仪》非常细致详尽的攻略也叫人爱不释手，希望多刊登一些精美的大幅游戏彩图。

广东番禺市　陈嘉宝

对贵刊的优点就不多说了，本人希望多增加一些有关次世代游戏、游戏机及周边配件的详解。

西藏拉萨　赵上豪

贵刊应将双月刊改为单月刊，杂志全部都是彩版肯定价格要较其它国内杂志高。希望增加经典游戏的攻略和资料，适当增加大幅游戏彩图。

北京市　周斌彬

贵刊资讯丰富充实，不但及时反映国内外游戏行业的最新消息，而且更有实用的游戏机使用及维护知识。请多登一些新游戏介绍、每月的游戏排行榜，以及游戏机的发展趋势。

浙江省玉环县　赵秀聪

希望多刊一些海外游戏的发展及管理、游戏机周边产品介绍及广告，进一步方便读者。

河南洛阳市　綦大鹏

本人喜欢格斗游戏，希望多登一些格斗类游戏攻略，以及游戏发功表。

山东省青岛市　崔巍

本刊与读者朋友心心相印，你的所思正是我们的所想和所为。本期已大幅增加新游戏介绍和攻略，信息量增加一倍，希望大家喜欢。

保持游戏机使用与维护方面的内容

本人想长期订阅贵刊，因为贵刊登载的游戏攻略经典详尽，特别是游戏机的使用和维护知识非常实用，希望多有一些各类游戏机的维修技术改造，以及游戏机多发故障的处理等文章。

新疆石河子市　李军

希望贵刊增加 AVG 游戏和海外游戏传真，游戏机使用多一些解码板维修方面的内容。

海南海口市　吕书波

贵刊的封面设计的非常好，在同类杂志中十分醒目，本人希望了解游戏业的最新信息和实用的电玩资料，刊登一些工程师园地和电玩资料类的文章。

陕西西安市　郭爱民

组织这方面的文章确实有一定难度，但是，为读者服务是本刊的宗旨，我们一定尽心尽力。

游戏情报站

『纯爱手札』中文版将面世

『纯爱手札』是日本「恋爱游戏」的始祖，是历年来PC游戏总销量排行榜的第二名，也曾登上PS游戏销售排行榜冠军，衍生了诸如衬衫、玩偶、时钟等众多周边产品，还被改编成电影演出，开创了「恋爱游戏」的黄金时代。不久前，台湾华义国际与日本KONAMI公司正式签约购买了『纯爱手札』的版权，要将它改成中文版，预定十一月推出。

触摸屏游戏键盘问世

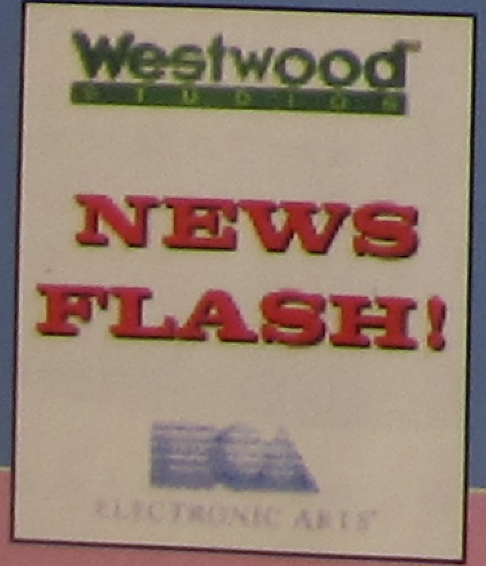
美国的Saitek公司新近研制出PC DASH触摸屏式游戏用键盘。只要插入一张与游戏相配合的卡片，让条形码扫描器读取该卡片顶部的信息，即可完成键盘的设置，键盘可自动显示出每个键的功能。一般流行游戏都提供所需卡片。

DREAMCAST机新游戏《SONIC ADVENTURE》发表会召开

因为新机DREAMCAST (DC)缺乏重量级游戏，SEGA公司新近发表了为其制作的该公司最受欢迎的招牌角色SONIC(超音鼠)游戏《SONIC ADVENTURE》。这是一款集RPG的故事性、高速度的动作性和冒险性为一体的立体游戏，精彩的画面，漂亮的背景，几近超级境界，充分发挥了DREAMCAST机的能力。发表会分两场举行，开场前，就已有数千人在场外等候入场。开场后逾万人进场，场面空前热闹。

Electronic Arts 收购 Westwood

目前已是全球最大的游戏软件公司Electronic Arts日前宣布已成功收购著名游戏设计公司Westwood Studios的所有权，总价值达1.2亿美元。Electronic Arts的总裁认为这次收购将会确保该公司成为世界第一的游戏软件公司。



KONAMI公开游戏开发部门分工表

部门	开发游戏
KCE JAPAN	较好的PlayStation游戏
KCE AMERICA	欧美市场游戏
KCE 东京	PlayStation为主
KCE 大阪	任天堂为主
KCE 横滨	SEGA为主
KCE 青山	Windows 95为主
KCE 神户	PlayStation游戏
KCE 札幌	PlayStation游戏
KCE 名古屋	Game Boy为主

日本JAPAN GAME OF THE YEAR'98获奖作品

大奖

名次	游戏	票数
1	BIOHAZARD2(CAPCOM)	1958
2	GT赛车	1581
3	GRANDA	1479

创意奖

名次	游戏	票数
1	电车GO! (TAITO)	1355
2	玛莉工作室	589
3	怪物农场	580

画面奖(映像奖)

名次	游戏	票数
1	PARASITE EVE (SQUARE)	2024
2	GT赛车	1249
3	BIOHAZARD 2	749

音乐奖

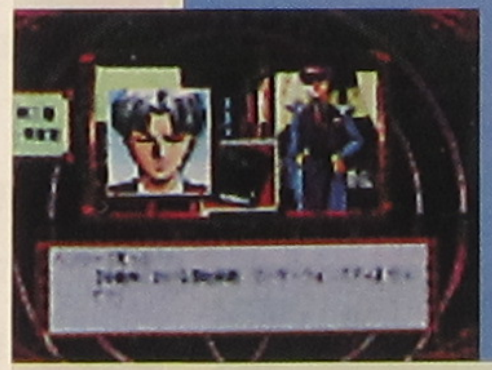
名次	游戏	票数
1	REALSOUND (WARP)	875
2	GRANDIA	792
3	BIOHAZARD2	783

"他妈哥治(Tamagotchi)"喜入牛津字典

BANDAI的电子宠物他妈哥治(TAMAGOTCHI)红极一时，可谓名扬天下，继去年被提名为日本流行语大奖之后，近日更在新版的牛津字典中觅得一席之地，深具权威性的牛津字典对"tamagotchi"的解释为："需要象有生命的宠物一样照顾的电子玩具"。

《魔法阵都市》在PS上撞车

深受欢迎的日本动画名作《魔法阵都市》近日被GAINAX公司和BANDAI VISUAL公司同时相中并改编为PS游戏。GAINAX将其改编为冒险游戏，名为《SILENT MOBIUS CASE: TITANTC》，游戏中女主角在初次航行便沉没的泰坦尼克号邮船上查案；而BANDAI VISUAL公司则将其改编为RPG游戏，名为《SILENT MOBIUS～幻影之堕天使》，但内容和画面尚未公开。



面临挑战美国3Com公司PalmPilot掌上电脑新品问世

几年来，美国3Com公司的PalrnPilot掌上电脑很受欢迎，许多硬件厂商也不甘示弱，如微软公司、卡西欧公司、飞利浦公司、LG电子、三星公司等已经或将有掌上电脑推出。面对挑战，3Com公司宣布新一代PalrnPilot将于年底面市。新机代号Razor，据说将比以前的PalmPilot更薄更轻，并配可充电的锂离子电池，采用摩托罗拉EID ragonball微处理器，并可选配键盘。

电脑游戏"风云"又起

相信电脑游戏《风云》8月份在中国游戏界掀起的热潮还没有被玩家完全遗忘，北京、天津、西安、成都、长沙、上海等各大城市首发日当天成绩骄人，北京市参与首发式的一家软件中心以一小时内卖出200套名列榜首。然而据台湾的一则消息，在9月份举行的台湾地区首发式上，《风云》竟创出一小时500套的佳绩，令人惊叹不已。《风云》的成功，引发了业界对游戏的内容、包装、宣传和发行的讨论，那么，面对国内游戏界的现状，我们是否有更深的思考呢？

PS全球产量逾4000万台

据SCE最近发表的公告，截止8月21日，PlayStation的产量突破4000万台，目前仅次于N64。从2月份全球产量超过3000万台到8月份的4000万台只用了半年时间，而且新增加的1000万台中有3/4是在欧美市场。虽然PS在北美和欧洲是比日本迟了1年才推出的，但是市场反应不俗，现在，PS每月仍保持着200万台的产量，主要需求仍然来自欧美。

任天堂、HUDSON合建的游戏厂公布新消息

最近，这家被称为"招布"的公司发布数则新消息：该公司将和在招任、SS、PS上制作了大受欢迎的《超级机械人大战》系列的BANPRESTO公司共同为N64开发最新的机械人游戏，很可能是《超级机械人大战》的最新作；该公司和BANDAI合作开发的N64游戏进展顺利，不过详细资料仍然要等以后公布；该公司和加拿大NETROWORKS公司一起开发的为N64编写程序的软件已经完成，能以更高速、更低成本为N64开发软件。

日本软件协会取缔二手游戏

今年1月，日本三大软件协会CESA、ACCS和ACJPCS联合发表声明，指责售卖二手软件是"非法行为"，应予以取缔。此事引起众多游戏厂商的响应，6月份，一个包括Capcom、Konami、Square、Sony及Namco等游戏厂商的新组织成水，经开会讨论后将一家叫DOH的店铺告上东京法院，说它售卖二手的《Biohazard 2》、《Twin Bee RPG》、《Parasite Eve》、《Gram Turismo》和《Tekken 3》等游戏侵害了厂商的权益，要求赔偿。7月份，Sega也加入这一组织，并向大阪法院控告在日本有300家分店的游戏零售商ACT非法售卖二手游戏，要求赔偿。据业内人士分析，众多游戏厂商的此举并非完全针对二手游戏，而是为打击那些以卖二手游戏为名、低价售卖新游戏的店铺。因为近年来一些店铺通过不同渠道将新游戏买入，又以"旧游戏"为名将它以低于厂商规定价售出，甚至有些新游戏上市当日即可在专卖二手游戏的"中古店"买到。引起游戏厂商强烈不满。

SCEI香港总部SCEH宣布暂时取消香港特约经销商制度。

9月份，PlayStation游戏经销商SCEI的香港总部SCEH宣布取消香港特约经销商制度，待后重组，但具体日期尚未确定。SCEH负责人近滕启一郎解释说解散香港特约经销商的原因有两个：一是SCEH认为特约经销商制度应该告一段落；二是30家特约经销商中并不是所有人都按照SCEH的希望去做，破坏了SCEI对PlaySation游戏的限价。他表示过一段时间后，根据进展情况，SCEH会再次召集那些接受其销售方式的游戏店来重组特约经销商制度。现在，SCEH下属的两个批发商已经改变过去把PlaySation游戏分发到特约经销商手中的作法，改由旗下七个直销店把商品批发给包括前特约经销商在内的所有游戏店。

SEGA两大街机劲作决定移植到DC

到目前为止，SEGA新推出主机DC的游戏已有14个公开，虽然不乏吸引人之作，但却没有SEGA成名的街机游戏移植让人奇怪。终于在日前SEGA正式宣布将两大街机劲作移植到DC上，分别是立体格斗游戏《VIRTUA FIGHTER 3tb》和拉力赛车游戏《SEGA RALLY 2》，前一部作品是SEGA终止了将它移植到SS机上的计划改为移植到DC机上的，目标当然是为了完全重现它在街机上的优秀表现，《SEGA RALLY 2》则已经完成了约六成，除了移植内容，更有大量新要素加入，包括新的赛车、赛道、计时赛、车辆调整和重温模式等，还有上下分割画面对战、对应MODEM通信对战的新设定，绝对比原版更吸引。预计在十月份会有画面公开，但能否与DC机同日推出，那就要看游戏开发组的能力了。

溶入皇冠列车功能

玛莉机新秀——金皇冠

由皇冠列车原班制作群精心推出的玛莉机新秀——金皇冠机台，改变了传统玛莉机的程式，溶入了皇冠列车的功能，具有程式灵活、功能多样的特点。这种机台为了减少客户投资成本，将单机板和连线板合成一片通用板，使其既可做单机，又可做连线，一机多用，足见厂家的良苦用心。该机具有最新潮流的灯光、音效，并有采用地方语音的全套语音系统；可直接上分比倍，玩家不必苦等中奖；同时，设有大、小彩金及镭射对奖灯，行进中不定时送灯、送奖，只要中五朵花即可固定灯，中火车后，可送灯、奖或吃一半押注，比倍中彩金采用*2、*4、*6累进法，喜欢玛莉机的玩家，不要错过多拿彩金的机会哟!

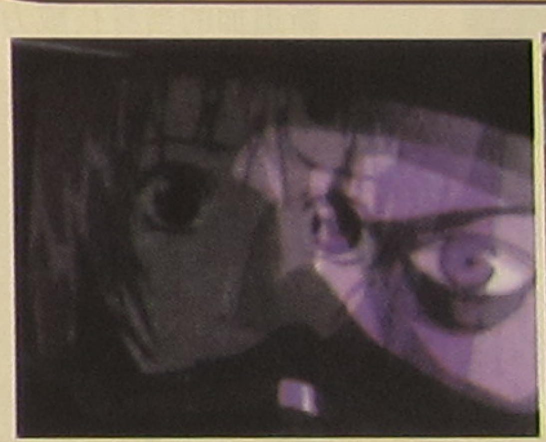
全新花样的玛莉机——冠天下

在国内红极一时的玛莉机，为了进一步拓展该类机的商品市场，突破传统玛莉机的特点，向广大客户真诚推出全新花样的玛莉机——冠天下。该机程式稳定，且功能新颖多样，中奖时分数可达*2、*3倍。可不定时送灯1-6灯，当不定时进入小灯盘时可交叉兑奖，玩家可获得100-2000幸运大放送；中JP灯时即可转动JP奖金，具备彩金大奖2000-9000大放送。最令人欣喜不已的是，灯至幸运门则可起动冠天下灯，由于采用双跑灯闪亮，彩金滚滚倍增，真是灯灯大奖，灯灯幸运，欢乐气氛顿时洋溢全场。

(广东尚宾电子科技开发公司供稿)

NOEL 3

机种：SS　厂商：PIONEER　类型：AVG　发售日：未定

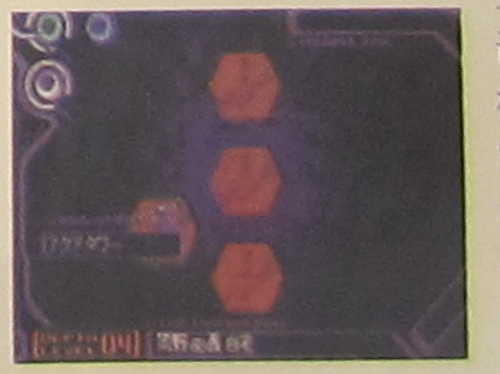


读者有没有玩过《NOEL》的游戏？即使你未曾玩过，相信也一定听说过吧！因为这游戏可算是将追女game热潮再推 高峰之作。因为在《NOEL》中，玩家是以面对面的方式与女主角交谈，而不是通过做这做那来博取对方的欢心，再者当时厂商甚至在网页上办征求网友写信给女主角的活动，游戏中的女主角更具人性，游戏今已经决定要在SS上推出第三集了，相信会再掀起热潮!

透过网络救人质游戏的基本流程非常简单，首先玩家要向女主角谈话，从谈话中取得自己行动的目标，取得线索后玩家可以做的事有两件：一是检查电脑的资料库(Database)，另一个是穿过互联网(Network)，来控制学校中有限的措施，以便拯救人质和对抗接企图伤害女主角的匪徒。当然玩家并不会这样顺利，因为游戏中会有些事件阻碍玩家，例如要查到某些资料是有时间限制的，若玩家未能在这之前找到线索，女主角可能便会遭遇危险；但玩家可以放心的是，游戏中是有一个叫人工智能的系统支援玩家，在特定时间内提供线索，总之就要追女救人同时兼顾!

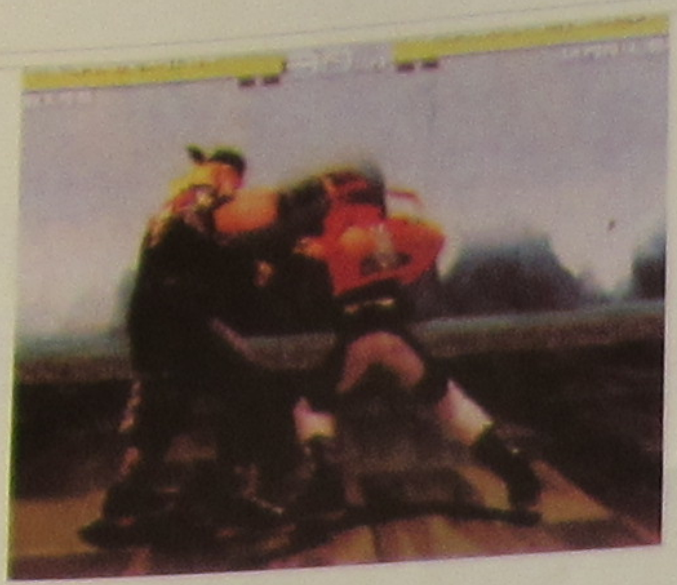
再不是悠闲地谈情说爱

在游戏中玩家主要的目的是通过一套名为"ARISA"的电脑系统来与女主角谈天说地，将话题拉东扯西以博取女角的欢心，而衬托的背景是浪漫的海景。但到了第三集，玩家将没有机会在蓝天碧海下谈情了，因为故事的背景已经设定了在第一集中当主角的女孩所就读的学校里，而且那所学校正被一班匪徒所占据，玩家可以做的是通过电脑系统和被困的女孩联络，协助她们逃出匪徒的魔掌。这样做当然可以使她们感谢玩家对自己做的一切，所以玩家要努力了。



DEAD OR ALIVE

机种：街机　厂商：TECMO　类型：FIG　发售日：98年10月上旬



COUNTER 攻击变更

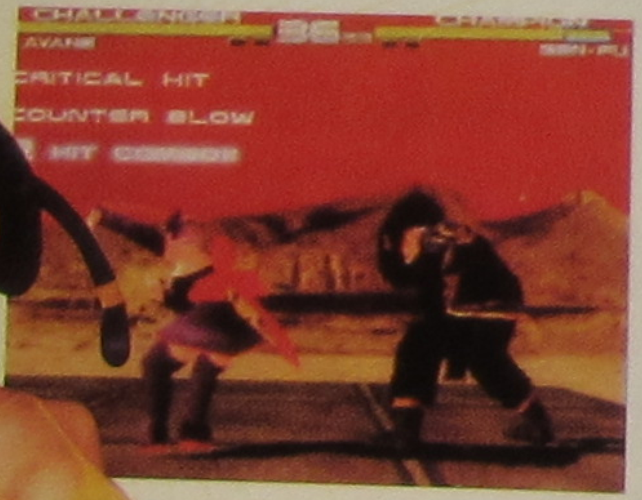
在《DEAD OR ALIVE》的游戏中，相信大家对COUNTER的攻击十分熟悉，因为COUNTER攻击对战斗有重要的影响，不但可立即反击对手的攻击，而且威力同样可观，不过在新作的COUNTER攻击中，因为使用量的关系，而将COUNTER攻击的威力大幅削减。

新加当身技

由于COUNTER攻击被削弱威力，所以同时增加了反击对手的当身技，例如中段的拳击系当身可使用→←+H，以及中段脚系的当身则可使用↓↙←+H等，但因为不象COUNTER攻击只需按H键就能使出，所以新追加的当身技威力会比COUNTER攻击为高。

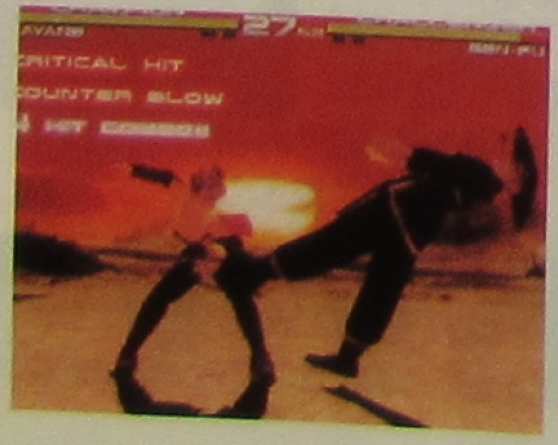
通常受身追加

在以往的《DEAD OR ALIVE》中，因为被对手打DOWN后，只可作出中段及下段的两种受身反击技，容易被对手察看后再施以猛击，所以同时加入了通常的受身技(即原地起上)，这样可再度展开对峙的局面。



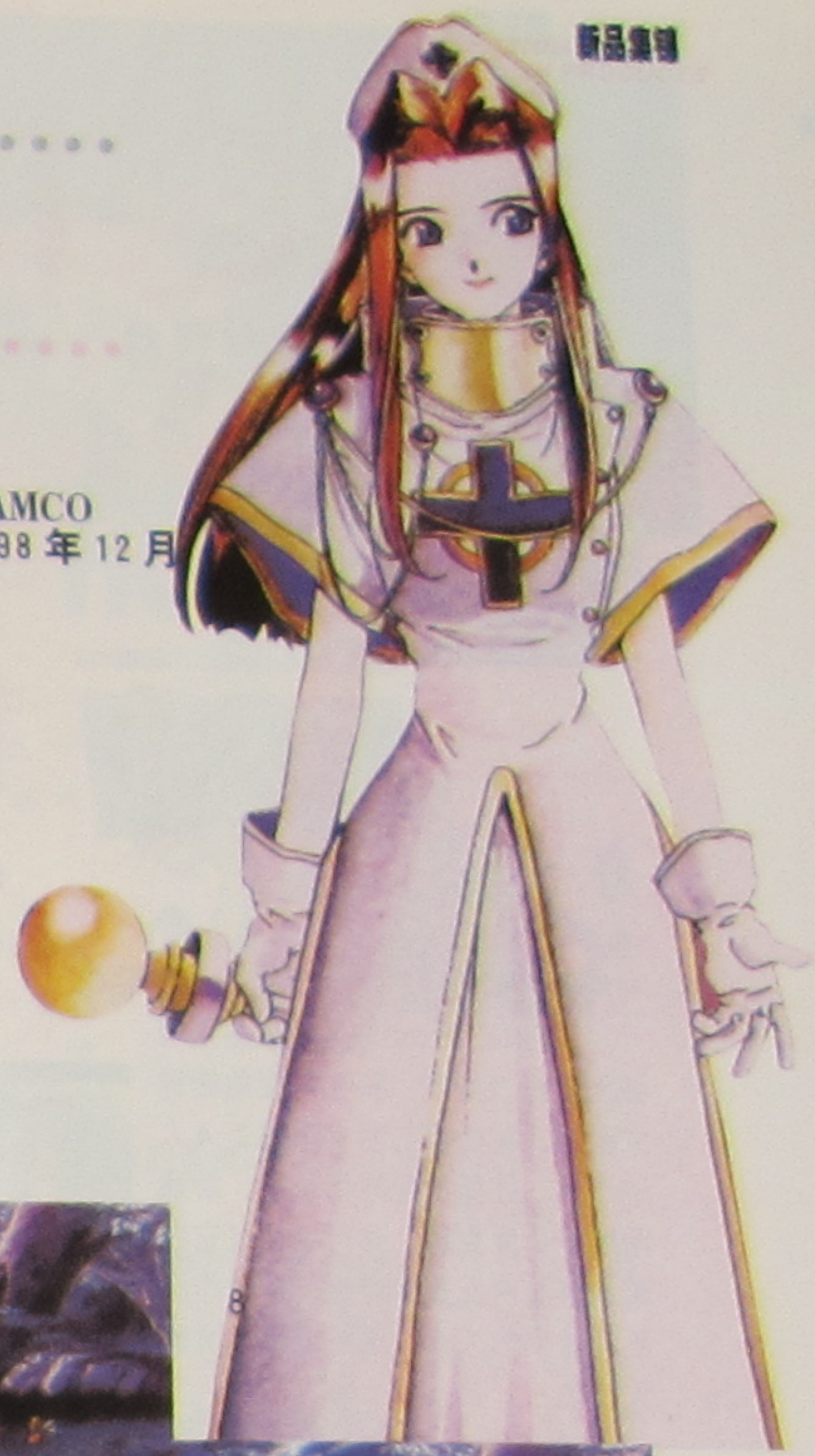
CRITICAL HIT

最为明显的是增加了CRITICAL HIT的系统，而出现的方法同样十分特别，需要使用本身的特定攻击击中对手的特定攻击才可发生，所以多在诱使对手出招后才加以反击，另外若能击中对手而产生CRITICAL HIT的话，可做出吹飞的效果，对打后的追击甚为有效。



Tales of Phantasia

机种：PS　厂商：NAMCO
类型：RPG　发售日：98年12月



经典名作复活

超任登场时期大放异彩，受高度评价而被誉为是Namco的RPG代表作品，Tales系列第一弹Tales of Phantasia来一次大复活，并以原创味道、全新气息于PS推出，虽然是移植作品，但加入了大量新元素、不单增加了新剧情与角色特技，战斗场面与故事发展伏线更多，还有90%以上背景画面是经过重新绘画，充满立体气息；并起用名人配音，可见厂方将这经典游戏翻新了才推出与大家见面呢！相信就算玩过超任版的朋友也会喜出望外。

强化特技

超任版游戏没有特殊攻击技，但在PS版新增了咒文术和红莲、虎牙斩等必杀技，还有法术、魔术、召唤以外的术数攻击技，加上由藤岛康介先生设计新增角色造型，无论故事或战斗场面都更有魅力。

强化战斗系统

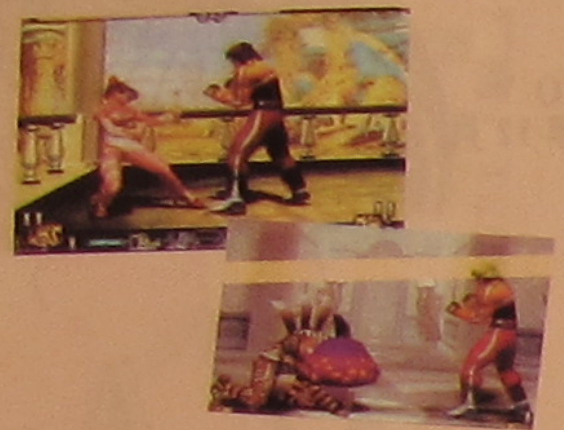
游戏不单追加了大量新人物与事件，角色可以拥有不同必杀技，配以象Destiny那样角色(主角除外)，在战斗中自动战斗或跟随指令使出必杀技、独特快速战斗系统和实时进行制紧凑程度大增，战斗时同伴思考与全体速度更比Destiny有系统掌握时间与强思设计，由发动至使出都有不同层次精彩演出。

动感澎湃歌曲

除了演出方面加入大量要素予以突破外，其浩荡澎湃主题曲(在游戏中播放)也是Tales系列出众的地方，加埋藤岛先生笔下诞生的不同性格人物与故事里秀逸的解谜部分、隐藏要素，使游戏演出与质素都得以平衡，经过幕后人员的用心改良，相信吸引程度会有过之而无不及。

FIRE TEAM

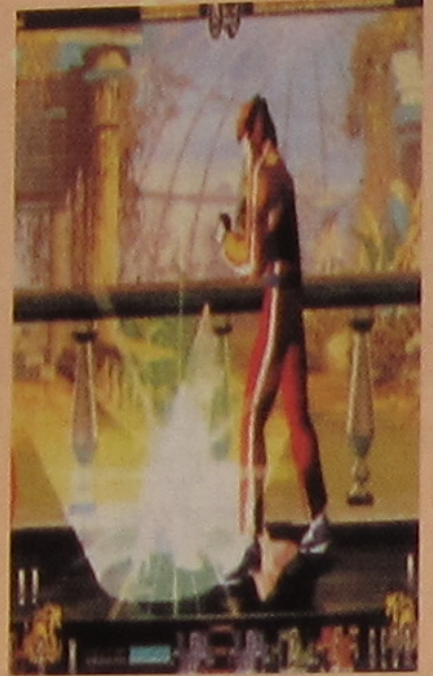
电脑游戏



《Ultima Online》、《Lineage》、《Tanarus》等等网上游戏大家可能已经玩得太多，开始厌倦了，而且在游戏里与别人沟通时，只能单靠文字来表达，不能即时传情达意。现要介绍一款较有新意，能够与网友直接通话，紧密合作的网上游戏－－《Fire Team》

《FIRE Team》是一款多人对战网上枪战游戏，采用45度角俯视式画面。你必需与网友组成2-4人的小队，才能共赴战场杀敌。游戏附赠一个麦克风，你可以通过它在游戏里与网友直接对话，及时作出更有效率的战术，这正是游戏的最大特色－－Real Time Talk。

在《Fire Team》里，提供了三名角色选择，每个角色也有不同的强项、弱点、武器及装备。在战场上作战时，各人的视野范围也有分别，所以各个队员必需紧密配合，才是游戏致胜的关键、游戏由四种模式组成，每个模式都有它独特的战术及玩法，出色的队伍不单要适应地型及战场的变化，还要有自己的独特战术去面对不同的敌人。



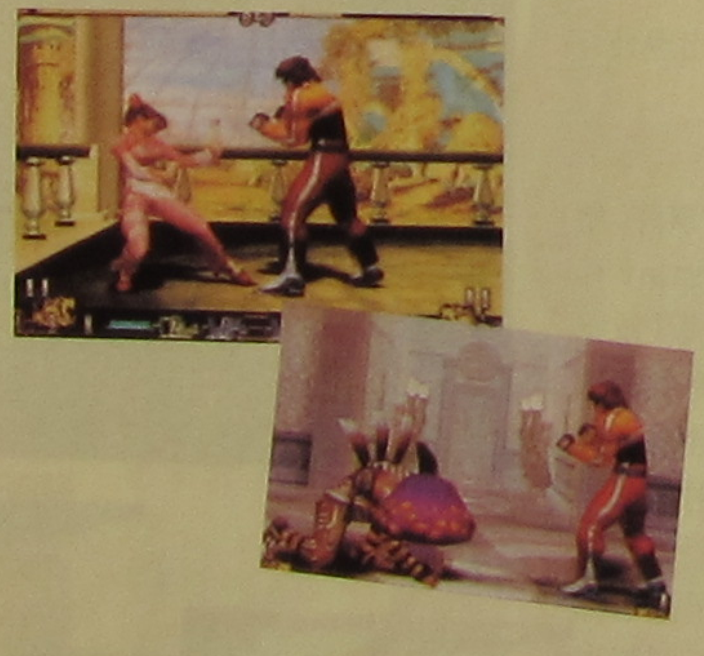
Urban Assault

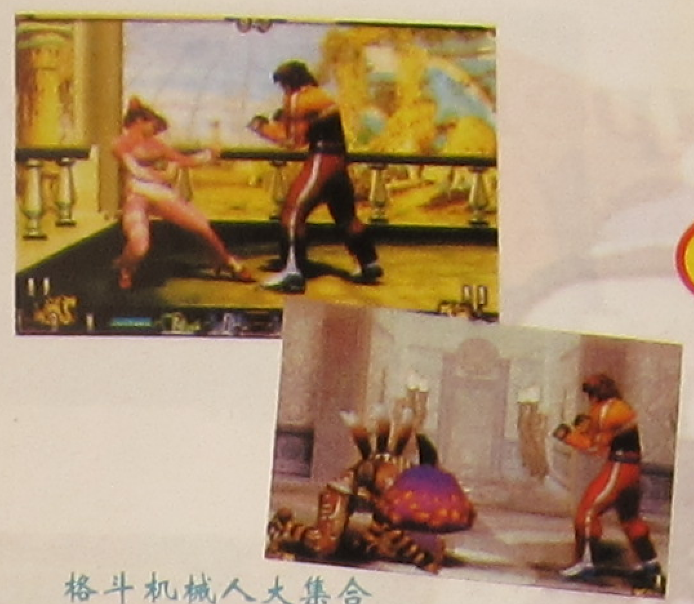
电脑游戏

市面上一大堆即时战略游戏充斥市场，可能大家已经对平面战略游戏有所厌倦，提不起兴趣来了。Microsoft将会推出的一套游戏－－《Urban Assault》将立体动作战略游戏再度推上巅峰。

《Urban Assault》采用第一人身的视点，在战场上以不同角度观看战局的发展，你可以站在指挥基地上进行工作，当遇上敌军来袭时，可以跳上炮台去亲自迎击敌军；如果你觉得兵种的智能太迟钝，你又可以登上战车或飞机，去狙击敌军，甚至直捣敌方的巢穴。

游戏采用Direct 3D的格式，支援多种立体加速卡；多人对战方面，支援IPX、TCP/IP、Modem等连线模式。





机种：街机　厂商：CAPCOM
类型：FTG　发售日：98年秋季推出

TECH ROMANCER

格斗机械人大集合

现在介绍的这个立体对战格斗游戏是CAPCOM公司的最新作品，虽然现在厂方所公开的资料非常有限，但是大家也可从这些仅有的资料中推敲一下游戏的真象。

游戏是以一些巨型的机械人作为主角，暂时已知的登场机械人共有八部，全部出自名师河森正治及宫武一贵先生的手笔，河森正治先生凭着《超时空要塞》的机械设定一举成名，之后所有《超时空要塞》系列的机械都是他的杰作，最近的作品则有PS的游戏《ARMORED CORE》及《MACROSS DIGITAL MISSION》，相信大家对河森先生的作品不会感到陌生。至于宫武一贵先生，则是著名合体机械人《V型电磁侠》和《超力电磁侠》的设计者，在动画界也享有盛名，由二人合作所设计的机械人，绝非其他一般机械人游戏可以比拟的。

迷一般的游戏系统

由于有关游戏系统的详情仍未公开，因此只能从仅有的画面图片中推测游戏的系统。所有角色是由多边形制作，贴图效果也相当不俗，每个角色拥有远距离和近距离的武器，也可作空中攻击，上演激烈的空中战，单看画面也可以感受到战斗的刺激程度，绝对会是一个精彩的多边型格斗游戏。

各有特色的登场机械

游戏最大的特色，就是每一个登场机械人都各有其特点，连背景及驾驶员的风格也与众不同。

钢铁巨神基佳奥

超级巨型机械人的风格，跟铁甲万能侠有点相似，以赤手空拳配合强力的必杀技来攻击对方。

变型战机拉科加

可变型成为战斗机的多用途机械人，主要武装包括手提机枪、导弹等。

幻合体双子沙姆

由姐弟二人分别驾驶一部机械人，可作合体，合体后威力更加惊人。

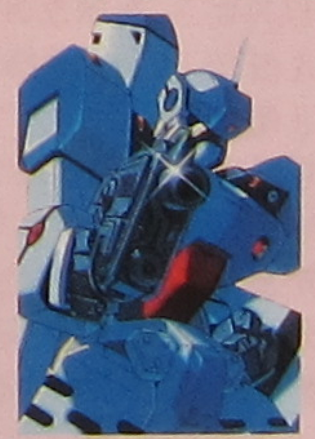
魔法之国布连

传说中的机械守护神，是上古文化的遗产，拥有不可思议的战斗力。

战斗吧！威鲁桑

是个懂得使用魔法的机械人，身体由大厦、火车和轮船等东西组成，造型滑稽，但威力却不可小看。

特殊机兵迪新



由军方制造的特务型机械人，利用激光剑、枪械等武器攻击对手。

重装甲陆战兵器威斯达克

陆军用的步行武器，全身均装上重火力的武器，包括榴弹炮、机枪、导弹等。

机甲主使迪雅娜17号

女性专用的机械人，平时的工作主要是锄强扶弱。

Marvel Super Heroes VS Street Fighter

机种：SS　厂商：CAPCOM
类型：FTG　发售日：98年10月
备注：4M扩充卡专用

虽然SS版的《X-MEN VS. SF.》已经推出一年多，但它的成功仍然令大部分机迷记忆犹新，尤其它是首款对应4M扩充卡游戏，所以除了画面完全移植街机外，就是读碟速度也快得惊人，只需在进入游戏前读碟约十秒，之后便再不用读碟，让玩家享受到街机感觉。

《X-MEN VS. SF.》取得骄人成绩，CAPCOM便再次使用4M扩充卡来制作续集《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》(以下简称《MSH VS. SF.》)，相信它绝不会使大家失望。

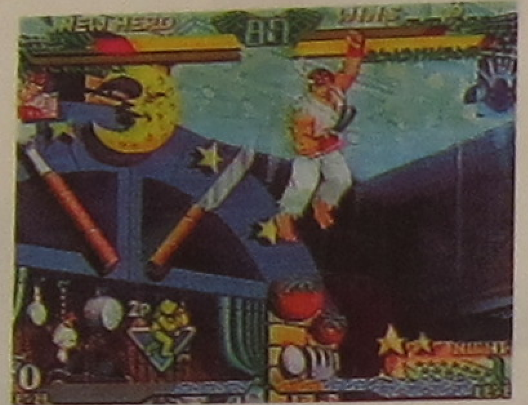
强劲角色登场

《MSH VS. SF.》最大的特色是角色更多，因为角色已经扩至整间MARVEL漫画公司，所以有不少上集没有的角色在今集也可找到，如蜘蛛侠和变形侠等等。而除了美国阵容有增强外，CAPCOM的招牌作《STREET FIGHTER》也有增援，女学生樱花和DNA便是，不过只得两名新角色好似人丁比较单薄，所以便再增加了一名叫"忧磨吕"的角色(出口版《MSH VS.SF.》是删除了这名艺人的)，在阵容上真是相当鼎盛。

系统介绍

系统方面有不少变动，除了沿用《X-MEN VS.SF.》的所有系统外，增添了几个新系统。

HYPER COMBO



现在差不多每个格斗游戏都会有的超必杀技，它的优点是可在击中的一瞬间扣掉对手大量体力，但缺点是要消耗一条超必棒。

超级跳跃

首先摇杆拉下(↓)，然后立即推上(↑)或同时按三个拳(P)或脚(K)也可做到，而它的优点是可比普通跳跃得更高，大约是高1.5倍，主要用途是回避对手的超必杀技，是此游戏的重要系统。

空中连续技

是《MSH VS. SF.》的一大特色，只要玩家使用一些如勾拳的攻击便可将对手打至半空，此时便需要以"超级跳跃"来追击，如果玩家是按了一连串顺序的键，便可做到"空中连续技"。

倒地前回避

当玩家被对手击至倒地时立即按←↙↓+P便可，由于它的起身位置是根据按轻、中、重来决定的，所以只要适当运用便可滚回到对手后方来个出其不意的反击，此外它也可防止被追击。

转换同伴

随时随地同时按重P+重K便可，这系统也是此游戏的特别之外，玩家可以无限次转换同伴。而在"内层"的队友更可渐渐回复体力，只要换得恰当便可轻易取胜。

防御后紧急逃脱

在防御时按三个拳键，出招后可将对手震开，此时玩家便有足够时间逃脱或组织另一次进攻，对于眼明手快的玩家是不可缺少的系统。

防御后反击

防御时按←↙↓+重P+重K，由于出招后同伴会立即跳出来帮助玩家反击，所以可做到解围效果，但缺点是攻击力较低，而且要消耗一条超必棒。

合作超必杀技

防御时按↓↘→+重P+重K，攻击力比普通超必强约三分之二，而攻击范围也更广阔，所以对手很难闪避，但最大问题是要超必棒LV.2才能使用。

支援攻击

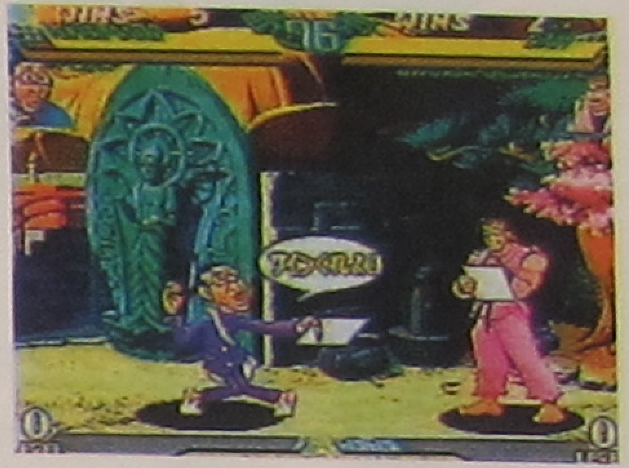
防御时按中P+中K，另一位同伴会由电脑控制帮助玩家，由于是电脑控制关系，所以能够做帮手的可能性很低。

SPEED UP 后来居上的的胜利

机种：PS　厂商：SAMMY　类型：RAC　发售日：98年11月5日

Speed Up意思即加速的赛车游戏，可谓适合其特别的游戏规则，因为无论你在任何模式中比赛，开始时的位置都是定在最后，所以比赛时需要加油与减速等纯熟驾驶技术与坚强的斗志，甚至每分每秒都不可放过才能有把握取胜。游戏设有4类不同的环境赛道和11款（包括3辆隐藏汽车）各具特色和性能的车种供选择；并设有多种模式，除充满挑战味道的Champion ship外，1对1形式的Time Attack Mode很适合练习或研究赛道的Free Run Mode都是其中较有意思的赛事模式。

MONSTER SEED 孵化怪物蛋



机种：PS　厂商：SUNSOFT　类型：RPG　发售日：98年11月5日

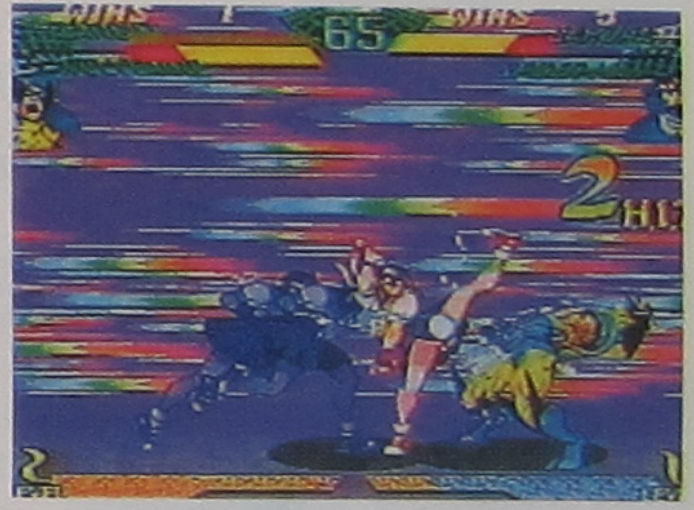
玩家扮演一个名叫Daniel的人，他是一位懂得召唤怪物，人称Ruler(支配者)的青年。冒险途中，除召唤怪物从蛋壳出来代你战斗与完成事件，然后利用所得金钱用作培育怪物之外，还有调制草药将怪物蛋孵化补充新血，其中孵化装置的温度控制或有效制作药物配方，使怪物产生异变等学问都很需要在路上的经验累积回来，而且诞生的怪物可存档，在怪物图片中载有怪物孵化时状态纪录，对喜欢怪物的朋友来说无疑是一种不俗的有趣游戏。

怒首领蜂——强化的射击游戏

机种：PS　厂商：S.B.S.　类型：STG　发售日：98年9月10日

将街机版作少量改良，然后移植到PS上实行有Game齐齐玩原则。最大改良就是将世嘉版时从外界收集回来的各种不满意和不善地方消解，例如若剩余弹数到达一定数目以上游戏就会强制处理，即自动发放子弹令数目跌回某指标，虽然看来其难度象增加了，但是相应地调节变得较容易。而且在Option画面难度调较方面多了2项选择，游戏难度标准降低了少许。

LUCKY LUKE 追捕逃犯



机种：PS　厂商：SAMMY　类型：ACT　发售日：98年11月5日

游戏主题来自在法国卖出超过100万本的人气西部动作漫画，连名字也采用原作，玩家是一位名叫Lucky Luke的保安总管，奉命前往各地捕捉潜逃大盗Dulton俩兄弟，除了要利用敏捷身手避开阻止你前进而设下的各种陷井外，还要小心被罪犯攻击；当然你可用枪还击，其中也有需运用脑筋的解谜元素机关装置，途中更有机会发现道具，而较有趣是设有一些能得到额外Bonus的特别舞台；当中有拗手、射击、打斗、驾马车运载货物等迷你游戏。另外游戏除了有不俗演出和流畅操作性外，其他罪犯行为与姿态时常会让人会心微笑。

CR Monster House 大现身

机种：PS　厂商：,SUNSOFT　类型：SLG　发售日：98年10月　备注：Dual Shock手柄

很多人都知道波子机在日本是非常受欢迎流行的搏彩性玩意，前排几乎在任何一间Pachinco店铺都会见到一款名叫CR Monster House的机种。在资讯爆炸的社会，这款可爱怪物角色和爆发力高波子游戏也随即在家用游戏机里。收录了先前发售的Zero内3类模式，除此之外也追加了几项刺激元素；例如比普通模式时间缩短的倍速Model和给玩家判定波子机实力。在7日时间内看看能否将Credit金钱数目储至3万日元的实践Model等，让在进行游戏时当当作响的声音再配合震动手柄，那种每粒波子跌下的充满临场感随时令人有仿如置身在Pachinco里面呢。

心跳魔法文化街——从面包房兼职开始

机种：PS　厂商：KING RECORD S　类型：RPG　发售日：98年9月10日

游戏非常着重谈话收集情报和魔法战斗，故事从主角"玛莉亚"往姊姊面包店当兼职渡暑假开始，通过与村民谈话帮助他们解决疑难，从而增加大家友谊程度。在各种发生事件中主角有机会学习到魔法和结识同伴，直到后来发现自己原来拥有解放世界的力量。游戏自由度很高，以实时进行和有金钱概念，在此期间更有机会与男孩子发生恋情；在这段短短的暑假期间好好享受每件遭遇吧。

往北去 · WHITE IIIUMINATION

无论是男是女，每一个人都有“喜欢”和“被喜欢”的心理感受。喜欢一个人的感觉虽然并不是十分特别，但是日复一日，年复一年的日常生活中，在人们的心里“喜欢”这种美好的感觉却会在单调、平凡的生活中渐渐消失。在《往北去。White Illumination》游戏中，你在日本北方城市札幌旅行，会结识各种不同的个性女孩，你发现你的心地并没有麻木，“喜欢”这个美好的感觉正在慢慢复苏……

故事简介

主角是高中2年级学生，利用暑假的14天时间，他来到日本北方的城市——札幌游玩。

红砖建成的北海道厅，翠绿的大通公园，代表着札幌的时钟塔，还有浪漫的运河之镇“小樽”、长满薰衣草田的富良野……在这些景色宜人的观光点上，你遇上了8位女孩子。她们就和普通的女孩子一样在这座北方城市里怀着梦想、烦恼、热情及沉闷的感觉。至于能够和她们创造一个怎样的“夏天回忆”，这就完全取决于你所做的各种事情了。

接着寒假来到了

在被白雪覆盖着的札幌，你再次遇上了她们。由于和你相遇，使她们有点成熟了。在冬天的大通公园内，这时正举行着一项名为“White IIlumination”的活动，在挂满灯饰的街道上，你和她的关系能否有所突破呢？

“沟通”是游戏的中心

对一个16岁的女孩子来说，不单有着她自己16年来长大成人的经历，同时也有着她双亲的经历的烙印。

《往北去。》所想追求的，正是和这样的有真实感的女孩子之间的对话、沟通。她们并非只是一些外表看上去可爱而缺乏丰富内心世界的“玩偶”，而是一些有梦想、有烦恼、会伤心、会高兴非常有个性的女孩子，借着和作为游客的“你”的对话而成长。“沟通”是这款游戏的中心，你只要在与这些女孩子相遇的过程中，不断与她们进行心灵沟通，选择你的最爱，你一定会成功的。

《往北去。》所描写的，正是一个这样的故事。

充分发挥人物魅力

为了使这个重视沟通的游戏作品把登场人物的魅力发挥至最大限度，到底应该变成怎样的“游戏”呢……

HUDSON在多次讨论后，结果决定将故事以AVG形式进行。

游戏的背景采用真实照片。再加上人物的画面以2D表现出来，借着DC的画面机能，不单能将北海道真正的风景表现出来，同时也能让大家欣赏到人物设计NOCCHI那种纤细的线条及柔和的用色手法。这游戏是以实际存在的观光地点及商店为舞台所发生的故事，北海道和东京不同，有着另一种气候、风土人情及文化。由于游戏中是以真实场景来表现，因此这游戏本身其实有着观光指南般的用途。

机种：DC　厂商：HUDSON
类型：AVG　媒体：CD-ROM
发售日：预定99年2月

人物介绍

春野琴梨

学年：高校1年生
身高：152cm
体重：42kg
血型：O型
兴趣：烹饪
CV：千叶纱子

PROFILE

主角的亲戚，札幌大里高中1年级学生、与好朋友川原鲇同属网球队。目前和在地区电视台工作的母亲两人居住在札幌的平岸。琴梨擅长烹饪及喜欢洗衣服，这种家庭主妇型的形象加上她开朗以及喜欢照顾别人的性格，使她有很多朋友。

平常她都会称呼主角为“哥哥”的

樱町由子

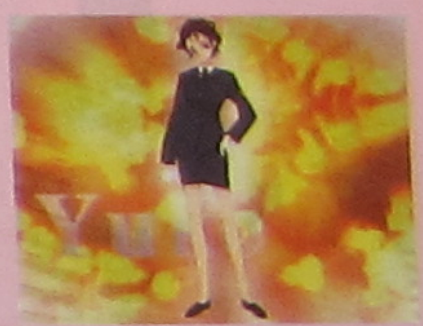
学年：自卫队队员
身高：173cm
体重：55Kg
血型：B型
兴趣：相机
CV:南央美

PROFILE

在千岁的航空自卫队工作的20岁少女。性格粗枝大叶，不会太过在意细微的事情。

虽然兴趣是相机，但似乎她所喜欢的是相机作为机器的机能美多于摄影。

由子同时也很喜欢摩托车，经常会乘着一辆750cc的摩托车四处去游玩。



丹娜 · 尼彬斯基

学年：玻璃工人
身高：158cm
体重：45kg
血型：A型
兴趣：散步
CV:坂本真绫

PROFILE

在“小樽”的玻璃工场“运河工艺馆”工作的16岁俄罗斯人。

表面上虽然内向爱哭，但内心其实非常坚强，为了让同为玻璃工人的亡父遗物中垂饰“夕阳红”再现眼前，一直以来不断研究吹玻璃的技巧。

川原鲇

学年：高校1年生
身高：155cm
体重：48Kg
血型：AB型
兴趣：卡拉OK
CV:广桥佳以

PROFILE

札幌大里高中1年级学生、与好朋友春野琴梨同样是网球部成员，双亲经营着一间寿司店。鲇是个开朗而且对任何事都会表现得很积极的女孩子，自从年幼时被店里的常客称赞过她的歌后，便决心要成为一名音乐家，最近更开始尝试作曲。

佳作推荐

里中梢

学年：高校2年生
身高：154cm
体重：50kg
血型：AB型
兴趣：COSTUME PLAY、TV GAME、电脑通信
CV:丰口惠

PROFILE

札幌大里高中2年级学生、网球队(挂名)队长。

不知是否因为生于富裕家庭的关系，性格显得有点任性；除了电视游戏及电脑外，也喜欢动画。由于擅长绘画，梦想是将来能够成为一名游戏设计师。

椎名薰

学年：大学医院的进修医生
身高：164cm
体重：49kg
血型：O型
兴趣：驾驶
CV:神原良子

PROFILE

在札幌北海大学附属医院工作的24岁进修医生。由于性格冷静而沉着，所以很多时候会给人难以相处的印象，至于她的兴趣则是驾驶和阅读。

左京叶野香

学年：高校2年生
身高：165cm
体重：50Kg
血型：B型
兴趣：无
CV:川澄绫子

PROFILE

札幌猪狩高中的2年级学生，白天经常没精打彩且心情不佳，对世事充满不满的反抗型少女，但内心其实是非常率直及纯情的。

晚上时，她会在家人所经营的拉面店里做帮手，而她本身其实是很擅长毛线编织的。

爱田惠

学年：中学3年生
身高：143cm
体重：35kg
血型：O型
兴趣：收集明信片
CV:大谷育江

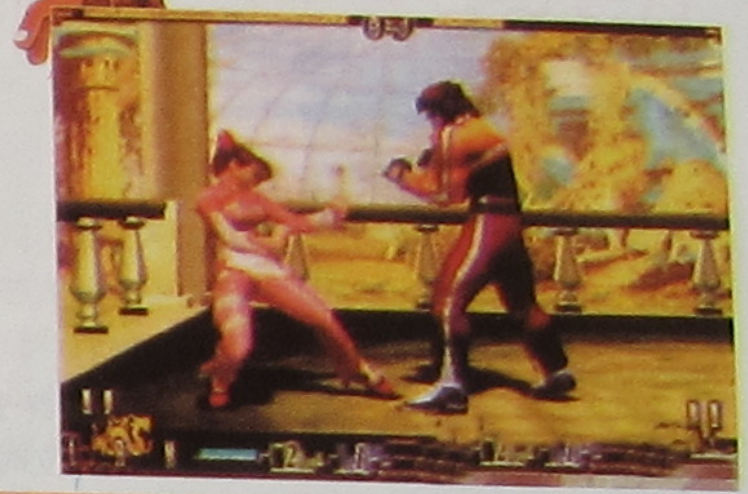
PROFILE

住在美瑛的中学3年生，双亲在那里经营牧场。

虽然有时会显得有点冒失，但仍会勇于面对。

惠本身很喜欢动物，除了家里所养的乳牛外，也会照料小猫，至于她的兴趣则是收集明信片，此外也喜欢看星星。

她与春野琴梨有着表姐妹的关系。



ARIKA最新的立体格斗游戏，游戏的一些主要系统，例如GUARD CRUSH攻击、时间停止系统等，均比以往ARIKA推出的《EX2》更为突出。游戏的操作方法是八个方向移动，但攻击键方面未有进一步公开，《FIGHTING LAYER》会加上一部分《EX2》的原创人物，例如七濑或GARUDA等。

FIGHTING LAYER

时间停止系统

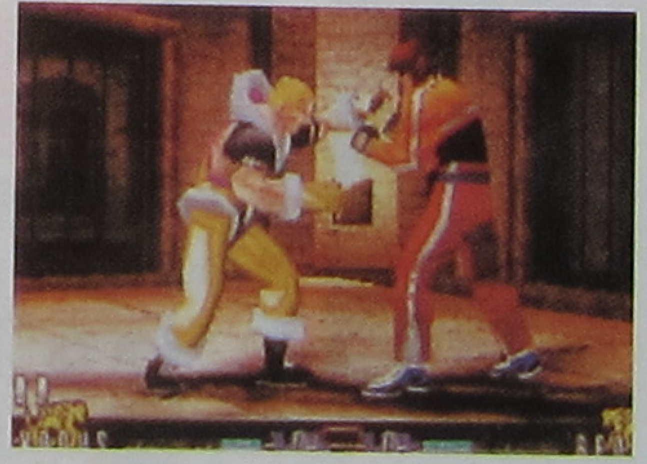
大多数玩过《STREET FIGHTER EX》的朋友，都知道时间停止系统究竟是怎样的模式，而各位有否留意每当使用SUPER COMBO时，对手是否可输入任何指令呢？当使用SUPER COMBO的同时，便会进入时间停止的模式，包括已方及对手在此时均不可再输入任何指令，而且在连续技后CANCEL使用，便可看紧对手的硬直动作从而作出连续攻击，所以应好好把握时间停止的一刻来攻击对手。

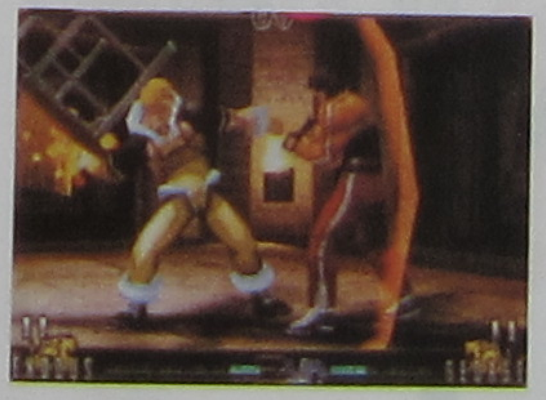
受身系统

大多格斗游戏同样拥有的受身系统，但在《FIGHTING LAYER》上则有少许不同，使用受身反击的系统，先会在地上闪出耀目的光芒，之后会进入完全无敌的状态，最后在起上的同时会击出反击技。

GUARD CRUSH攻击系统

当知道对手会做出防御动作时使用，不但可将对手的防御状态击溃，而且更让对手进入晕眩的状态(在晕眩的状态中是不可再作出防御动作的)，但和《EX》的GUARD CRUSH攻击同样需有LEVEL 1超必棒时才使用。



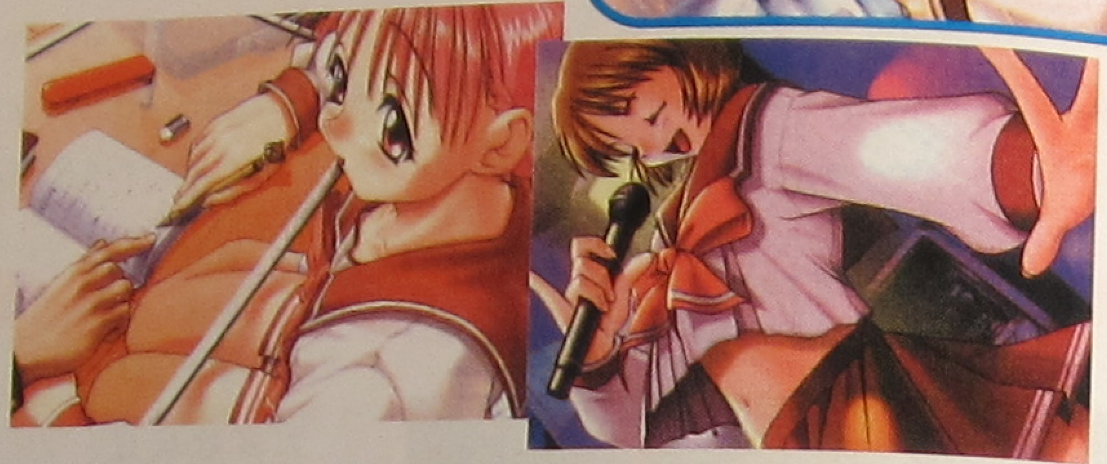


EX角色参战

相信大家对《FIGHTING LAYER》的部分系统已有所认识，而除以下刊登的10位角色可供使用外，ARIKA更决定会加上一些“EXA”的原创人物供玩家选择，已知有两个，但不知是男角还是女角。

机种：PS　　厂商：AQUA　　类型：AVG
发售日：预定98年冬　　备注：对应DUAL STOCK

谁是主角最喜欢的女主角呢？



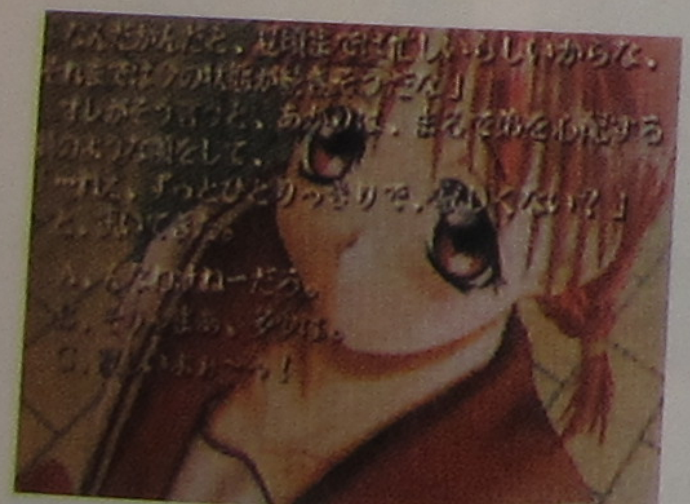
游戏简介

这个由电脑移植的新类型AVG游戏终于登场，在PlayStation版的《To Heart》里，每个角色站立时或EVENT的画面都重新整理过，而且画面还会以32000色显示，使其画质大大提高。AQUA决定将在这个移植版上加入OPENING MOVIE和对应DUAL STOCK，而且这游戏还会动画化。从简单操作来决定故事的分支玩法中可以感到阅读小说的乐趣。在这游戏里，玩家扮演一个高校的一年生。幼年已认识的“神岸明梨”、“佐藤雅史”、以及中学时代的好朋友“长冈志保”都入读了同所学校而一起渡过校园生活。游戏的最终目的就是通过各种形式的会见，与喜欢的少女交往。

游戏流程

这款游戏会以每天的时间为单位来进行游戏。玩家在一天的流程里，怎样遇见美丽少女，怎样与其交往并加深了解，最后选择最喜欢的少女共度美好的时光，相信是玩家最为关注的。

1. 起床后直到放学



一天的开始直至放学后都会自动进行，当条件达成后，便会与少女倾心交谈，而从中可以选择不同的选项使少女的好感度上升。

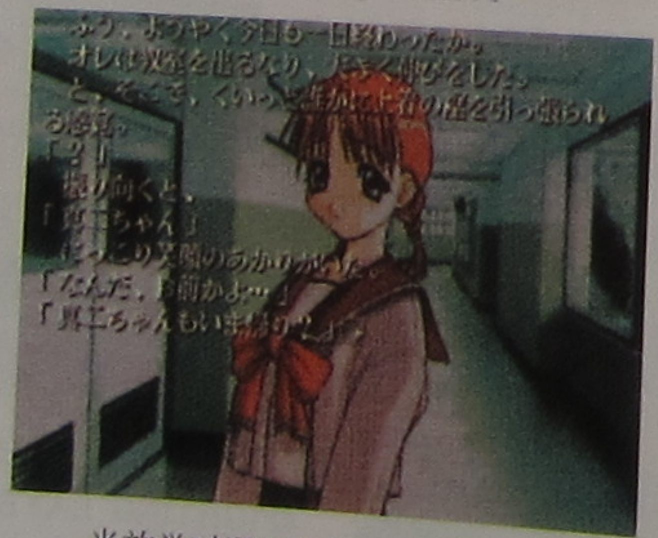
2. 放学后的选择

放学之后，玩家就可以选择到一楼、二楼或校外。玩家每天只可以在这里选择到不同的地方，而第二个行动结束后，主角便会返回家中。

3. 遇见少女

每天放学后选择到哪一个地方的结果都是为了遇上不同的少女。在同一场所，选择前可以看看有没有玩家非常想见的少女。

4. 与少女发生的EVENT



当放学时遇见少女的时候，选择“一起放学”便有机会发生EVENT，或达成了特定的条件，在放学后之外的时间发生EVENT.

PS版画面的变动

电脑版中的EVENT画面将会在PS版中重新画过，当中有一些画面的构图就好象麻留子EVENT中那样的加以改变。

移动方法

在电脑版中，可以选择4-5选项来作移动，而在PlayStation版则会使用学校横切面图来移动，不过在移动之前，玩家可以知道有谁在走廊或教室等。

八位女角登场

神岸明梨

住在主角家附近的童年朋友。她是一个很有家庭气息的少女，对于性格懒散的主角，由学业至生活各方面都很照顾他。她与主角谈话时好象兄妹那样的对话。

长冈志保

她是主角在中学生时代认识的吵架朋友。每次遇上她时都必定有麻烦事发生，而她是主角一直以来的竞争对手，不过二人亦都是好朋友，她们经常一起外出游玩。虽然经常吵架，但始终都是好朋友。

宫内丽美

她在主角所读的学校留校，是在加里福尼亚洲出生的日系混血儿。来到这新奇的日本，她最强的就是四字成语和格言，她对主角抱有强烈好感。

姬川琴音

在4月时入学的一年级生，传说她拥有超能力。这种能力会使接触到她身体的人有不快的感觉，而这样却使她的内心世界自我封闭。主角初次遇上她时，便发生和她的超能力有关的事件。

麻留子

她是由栖川电子开发的典型家用少女机械人。她被派到主角的学校进行实验。由于栖川电子的失策，使她拥有人类的性格。她很感激主角对她的帮忙。

来栖川芹香

她是比主角高一级的前辈。外表美丽且成绩优秀的她原来是一个对黑魔术和降灵术很有兴趣的狂热者。芹香是一个很难从外表了解她内心世界的人。

松原葵

在主角升级时才入学的新同学。喜爱格斗技的她终于凭着自己的能力实现了设立格斗技协会的心愿。最初与主角见面时，便开始邀请主角加入协会。当入会后，二人的关系开始亲密起来。

保科智子

在主角还是一年级学生时，是很少遇见她的。不过二人在升级后便同样成为班里的班长。她是个常常用冷漠的态度对待别人，以及拥有强烈讨厌人类的倾向性格的少女。主角最担心看见她的脸上表露出寂寞的表情。

封神演义

机种：PS　　广商：光荣　　类型：SRPG
发售日：98年9月10日　　备注：对应OUAL SHOCK

各位是否看过神话故事《封神榜》呢？当中的人物如太公望、纣王、哪吒、哮天犬等这些人物及"神兽"相信大家既使未看过《封神榜》也耳熟能详吧。现在光荣公司推出了这神话改编过来的游戏——封神演义，玩家一定不会错过啦。

五行属性介绍

在游戏中，每一位角色都有不同的属性，属性有五种，分别是金、木、水、火、土，火属性克制金属性，金属性可克制木属性，木属性克制土属性，最后土属性克制水属性。五行属性是循环相克的，附图中有更清楚显示。

改变地形战斗

游戏有一个特色，就是改变战斗版图中地形，在游戏中若某些角色拥有"乾坤术"的话，就可以将战斗版图改变，除此之外，也可使用"符印"来将战斗版图改变。现在介绍一下所有符印的用途以及部分乾坤的用途。

游戏操作方法

O键	决定
X键	取消／走出指令栏
△键	各角色能力表示
L1键	版图左转
L2键	放大、缩小版图
R1键	版图右转
R2键	转版图为水平、鸟瞰视点

战斗时状态值

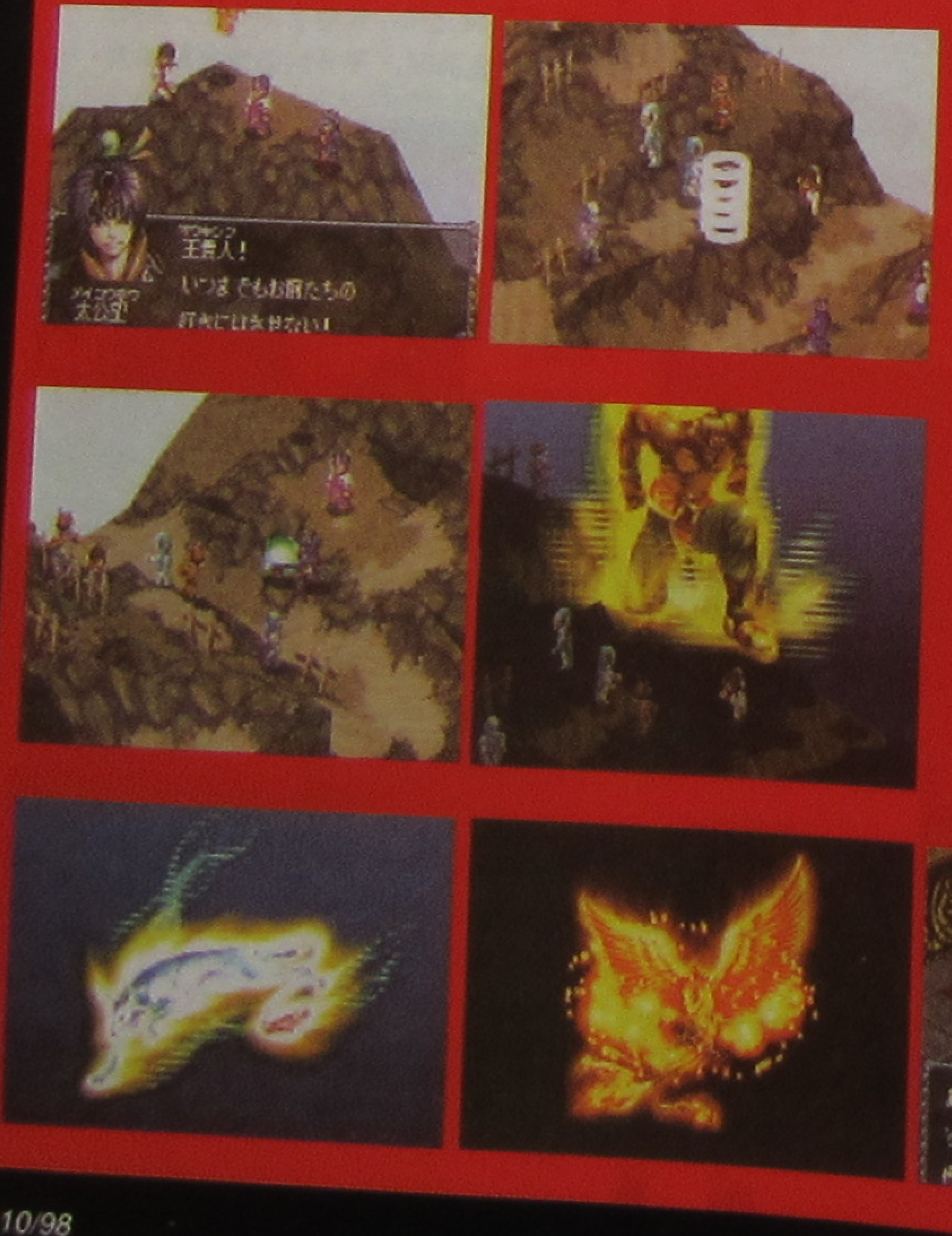
属性	角色的属性(金、木、水、火、土)
HP	体力值
TP	气力，可在指令"气力"中回复。
WT	角色移动先后次序，可预知下一位移动角色。
LV	LEVEL值

符印

造山：	将部分的地形转"山"。
洪水：	将全战斗版图低于水平线的地方被水淹没。
重压：	将部分陆地压在低位，若有敌人在该范围时，可造成伤害。

乾坤术

陷没：	将小部分范围的地形沉下。
隆起：	将小部分范围的地形突起。
大陷没：	将一定范围的地形沉下。
大隆起：	将一定范围的地形突起。
广陷没：	与以上一样，只是大范围沉下。
广隆起：	与以上一样，只是大范围突起。

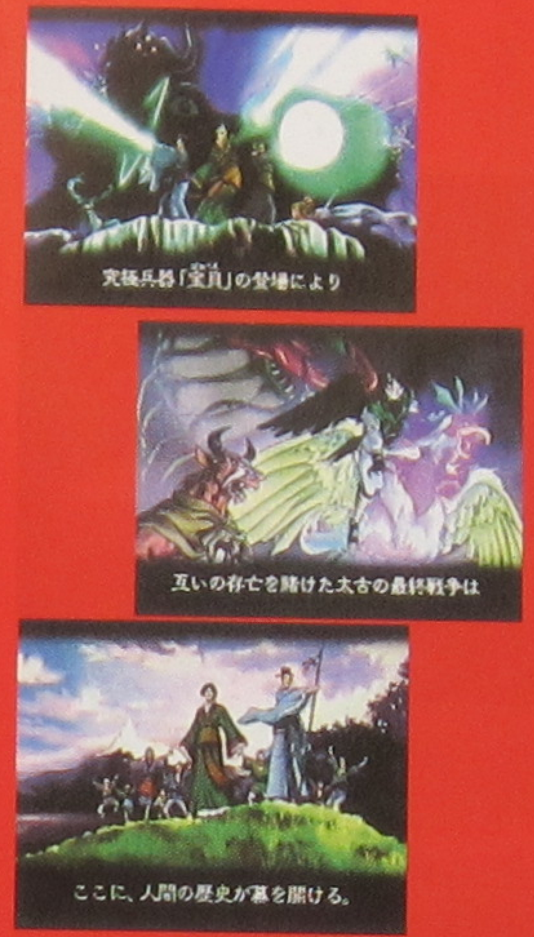


作战编队

在战斗前，玩家可进行作战编队。在战斗中，也可以训练同伴，而训练的方法就是与一些"仙人"决战，战胜后不但可得到经验值，更可以得到一些新的法术助你战斗，除此之外，还可以看过去的剧情，让玩家温故知新。

"福气"对角色的影响

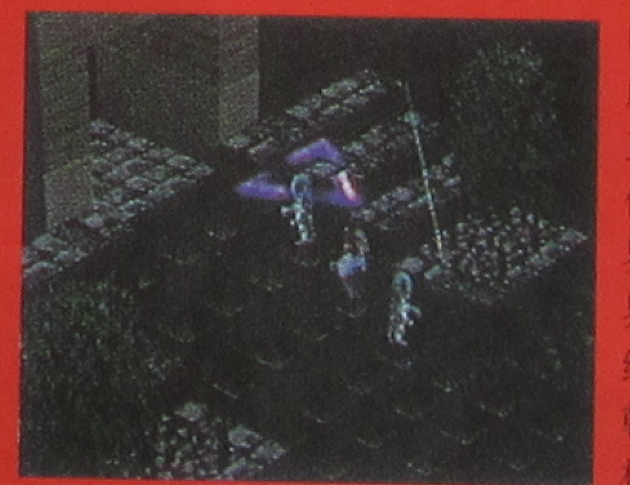
在出击前，若有"福气占卜"的话会有两种情况发生，若"福气上升"的话，表示攻击力和防御力会上升，若"福气低下"的话表示攻击力及防御力会降低。当然能力上升的角色会对战斗有利。



故事介绍

当年黑暗的民族"妖魔"和光之民族"人类"，为了要取得各自的生存权，在太古时代发生了他们最终的决战"黎明大战"，由于得到了最终兵器"宝贝"，人间终于得到了最后的胜利。而战败的妖魔，即时就被永远封印在黑暗之中，人间的历史也随着战事的结束而展开。至于由"宝贝"衍生出来的人类，世人就称之为"仙人"，他们在山岳及孤岛处建筑起自己的"洞府"，这些领域后世就称之为"仙界"。

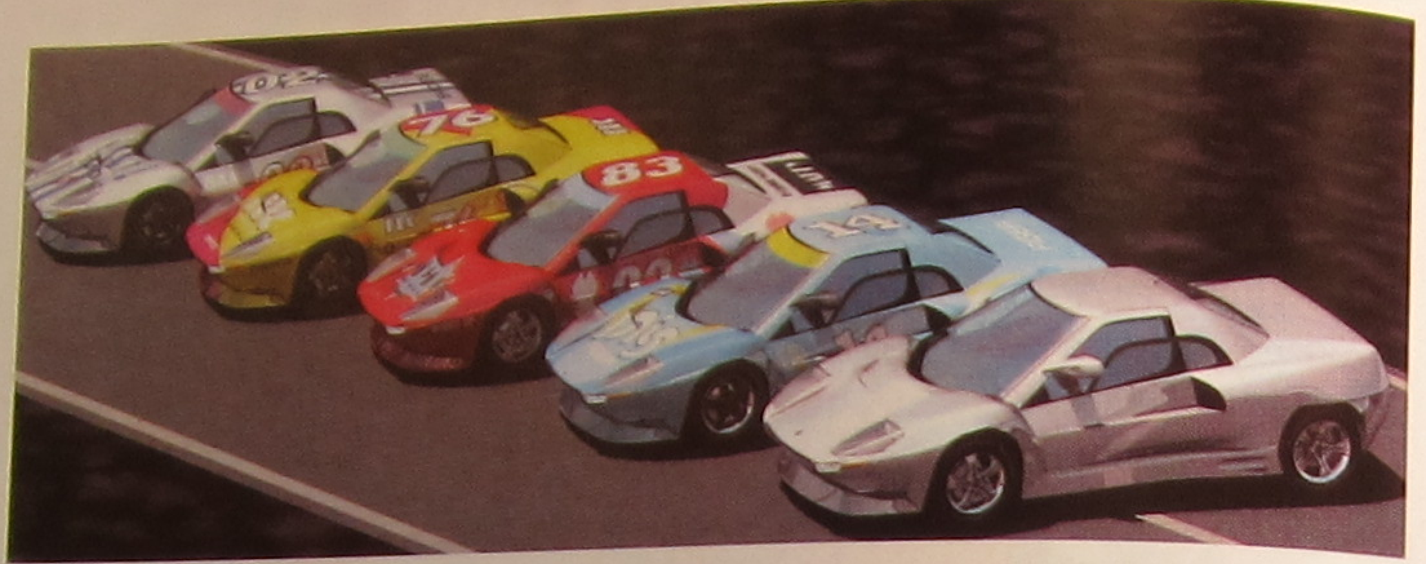
故事的主角太公望本来是神仙的一员，但其实他只属于初级那种，所以要经常留在昆仑山的"玉虚宫"修练，目的是成为真正的神仙。元始天尊希望他下凡间一次，要调查在人界出现的妖云来源，并将天界的一件宝贝"打神鞭"交给太公望。当太公望来到朝歌大门前，遇到了一名村民，从他口中得知这个国家的皇帝，近日开始迷恋女色，还不惜工本去制造皇宫来讨她的欢心，结果村民都打算离开这个国家。村民还发现在夜晚经常有一些放出银光的巨大生物出现，此时在中央广场发生了冲突事件，而太公望发现那些朝歌兵是由妖怪所变成，于是只好利用元始天尊给他的打神鞭去对付敌人。



在对付眼前的敌人时，冷不防被亲兵卫队长胡喜媚偷袭。当太公望醒来时，已经在皇宫之内，这时终于见到皇帝纣王及王妃妲已，他们正在商讨如何对付太公望，而太公望却感觉到妲已原来就是九尾狐的化身。在牢狱内他遇到了第一个同伴黄飞虎，他本身是一名亲兵团长，但自从妲已来了后，他便不再被纣王重用，于是太公望将身世告知黄飞虎，黄飞虎最后决定在明日参见皇上时，揭穿妲已的身份。此时一名宫女来到狱前，并救出了太公望二人，而且她还将打神鞭交给太公望。既然现在已取回了武器，二人便打算先行离开，可惜在途中遇到妲已的手下，于是太公望便首次和黄飞虎合作，对付妖怪和妲已，究竟他们能否成功，而二人又会再有什么遭遇，一玩游戏就会知道。

R4 RIDGE RACER TYPE

机种:PS　厂商：NAMCO
类型：RAC　发售日：98年12月



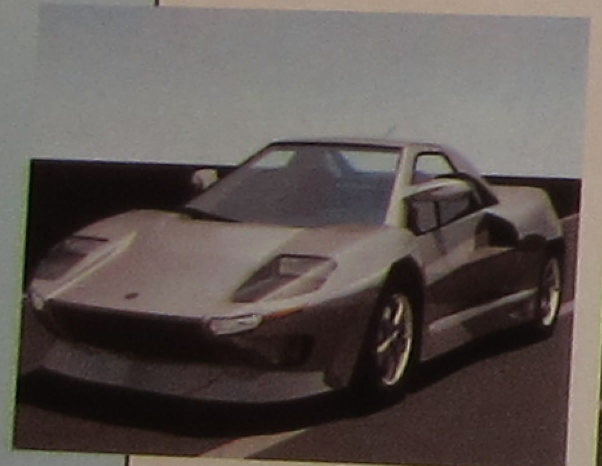
究极赛车游戏系列新作登场

各位PS机主对于《RIDGE RACER》这一个超人气的赛车游戏系列绝对不会感到陌生，从《RIDGE RACER》到《RAGE RACER》，它的每一集都会活用最新的技术，带给玩家新的惊喜，而现在万众期待的《RIDGE RACER》系列最新作《R4-RIDGE RACER TYPE4-》终于宣布推出了，对于各位喜欢玩赛车游戏的朋友，绝对是一个天大的喜讯。

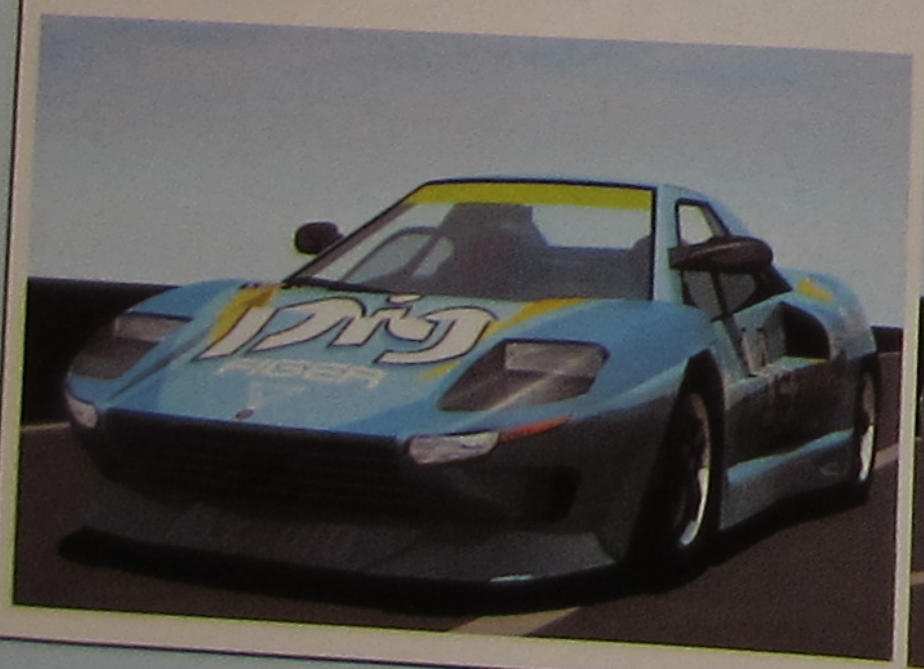
游戏以现时最尖端的技术制作出超高质素的游戏画面，让玩家在游玩时如看电影一般真实，再配合逼真的操作性及效果，制作了这个究极赛车游戏。以游戏性而论，《R4》比起《RAGE RACER》更加接近《RIDGE RACER》，是以玩家的成长为主的游戏系统，游戏的主题是“各人不同的赛车手生涯”。

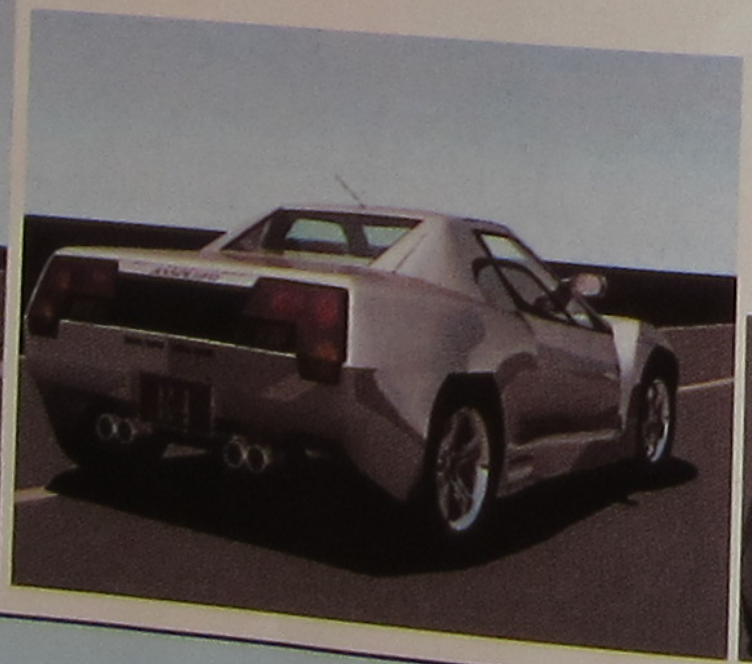
全新概念的游戏系统

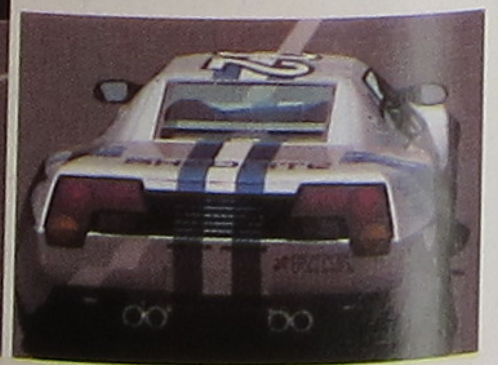
游戏收录大量不同的游戏模式，重点当然是大家最关心的“格兰披治模式”，这是《R4》的主要模式。玩家的身份是一名受聘于车队的赛车手，参加各项大赛，以取得总冠军为目标而努力。这个模式最特别之处就是在游戏进行时，会为玩家的驾驶技术评分，游戏更会因玩家所得的评分而追加可选用的车子与赛事的难度。另外，模式更



加入了玩家跟赛车队之间的信赖关系等大量新要素，务求使玩家可以玩的不亦乐乎。其他收录的模式则预定包括对战模式，计时赛模式等等。







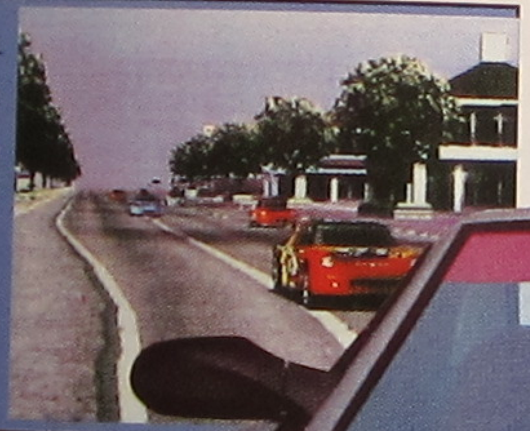
丰富的游戏内容

除了游戏系统之外，游戏内容也大大加强，首先，赛道的数目由四条增加至八条，共增加了一倍多，连同相反赛道共有十六条。是系列中赛道数目最多的，供玩家选用的车辆连同不同颜色更多达300种以上，每款车的性能和特性也各有不同，有些擅长走弯位较多的赛道，有些则可以在直路发挥其极速，玩家要因各条赛道的环境及自己的技术来决定出战的车辆

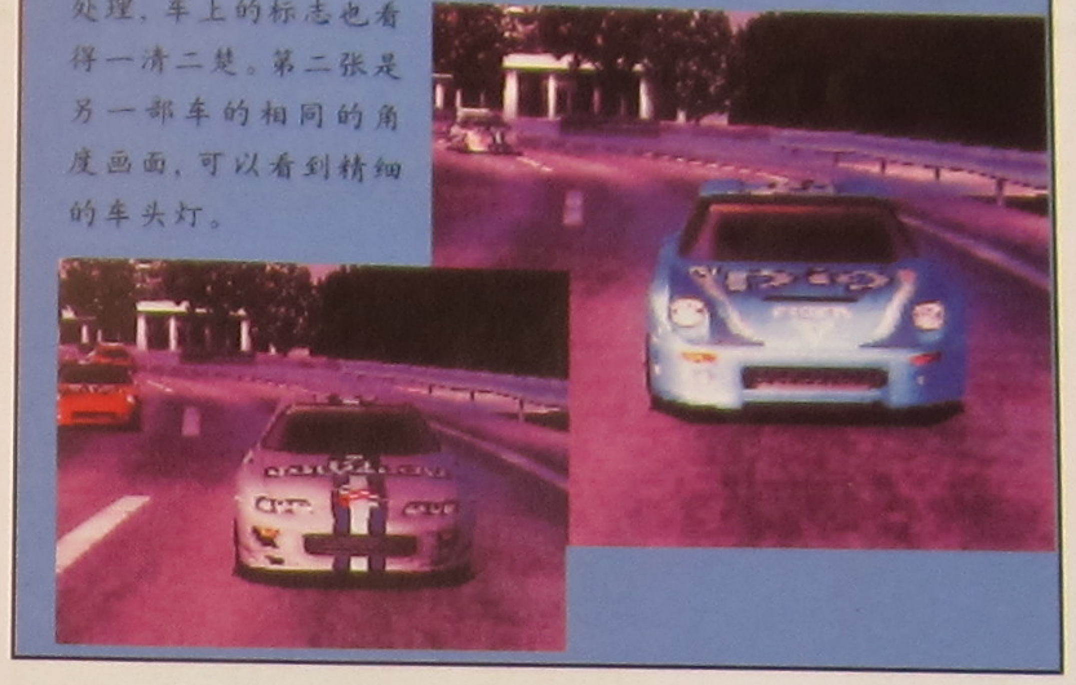
游戏画面大公开

在公布的资料之中，包括了其中一条赛道的游戏画面，让读者在游戏推出之前先感受一下游戏的气氛吧!

1在公开的图片中，全部是以夕阳中的山区赛道作为舞台的，首先是十二张示范画面的图片，在图中可以看到同时有最少五部车在同一画面中出现，明显比旧作为多，另外路旁的树木也非常真实。

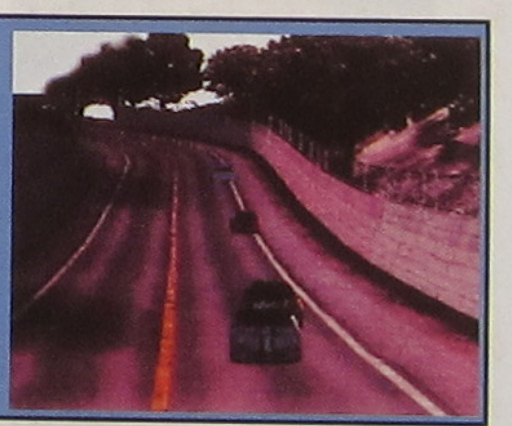


2 车子的近镜头画面，留意车身的阴影处理，车上的标志也看得一清二楚。第二张是另一部车的相同的角度画面，可以看到精细的车头灯。

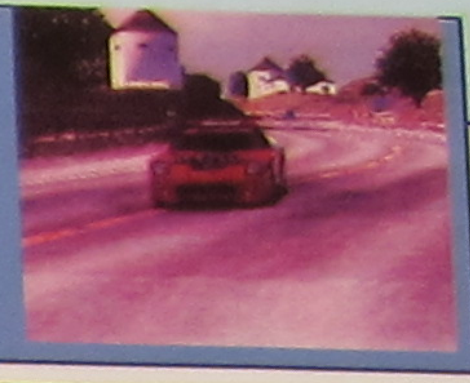


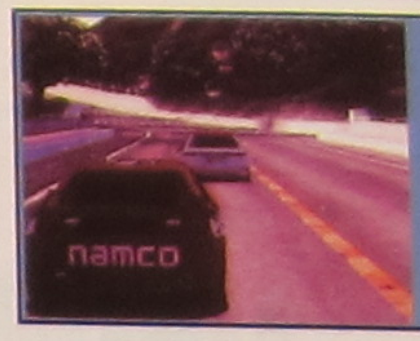
3这三幅是车队过桥后入弯的连续画面，视点由远至近，路旁砖墙的贴图十分细致。

4 赛道的气氛营造也很突出，充满了深秋的萧杀的感觉。



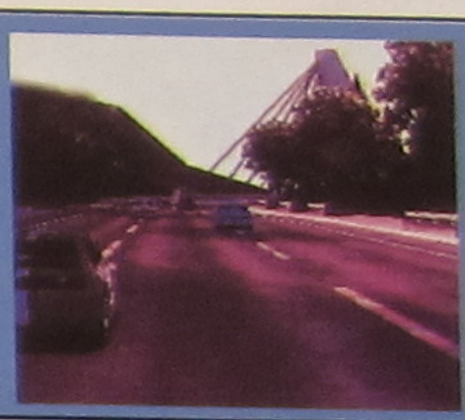
5不论是两旁的草地，或是画面中的建筑物也几乎可乱真。



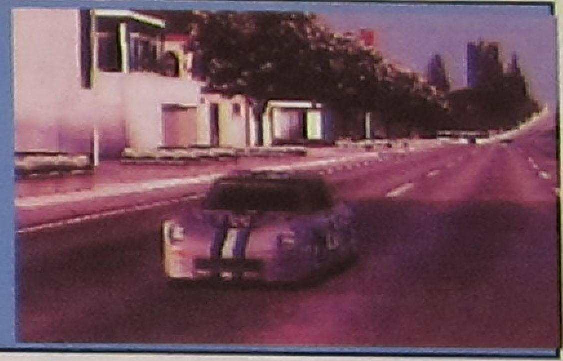


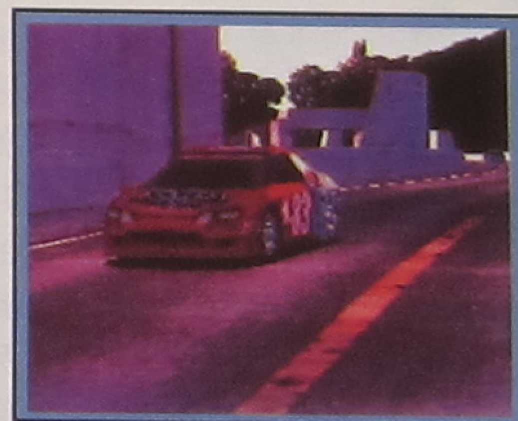
6接下来是后方视点，车尾的“NAMCO”字样清晰可见。

7从后方看着车队上桥的画面，远近景物的层次感极强。



8连画面最后方的景物也可以看得清清楚楚，绝对不会忽然消失。

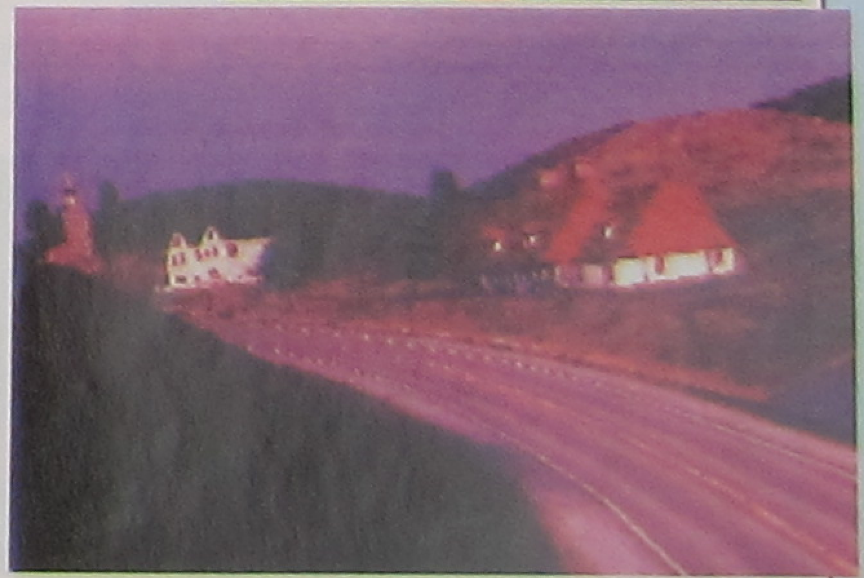




9另一个视点，注意路面上的黄线，老化效果极为真切。

接下来是几张游戏中的画面，全部以车手的主观视点来进行游戏，画面的编排可以看到倒后镜、排名、每圈的时间、最佳时间及钟表，此外也可看到赛道的山坡部分，精彩的贴图效果使玩家仿如参加真正的赛车比赛，可惜单从图片听不到引擎声，否则便十全十美了。

最后公开的是一些有关赛道的介绍画面，可以大致上看到整条赛道的情形，特别要强调的是，这些并不是另外制作的CG画面片段，而是直接采用了游戏时的画面，相信在看过以上图片之后，大家一定非常热切地期待“R4”的推出吧。



JOJO之奇妙大冒险

机种：街机　厂商：CAPCOM　类型：FIG　发售日：未定

简　介

移植自日本《少年JUMP》杂志中的人气作品《JOJO之奇妙大冒险》，终于决定把这个作品游戏化，制造商是大家熟悉的CAPCOM。

游戏故事是以原著的第3部分作为蓝本，(日本方面，早已连载至第5部)故事讲述有关主角——空条承太朗一族的宿敌DIO突然再次复活，为了报仇，DIO对承太朗一族下了毒咒，其中承太朗之母更不幸身中毒咒，为了帮母亲解除毒咒，承太朗便决定单身上路，挑战宿敌DIO。

游　戏　画　面

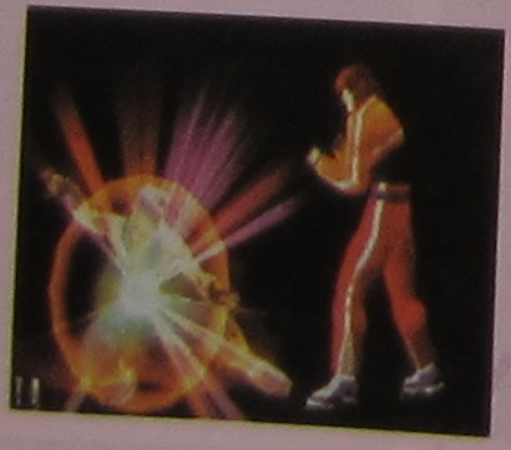
游戏是以CAPCOM最新技术CP-SYSTEMⅢ为基板，画面方面实在令人无话可说，人物动作之流畅度，比起《SF3》更是有过之而无不及，尤其使用一些大技时，(如SUPERCOMBO等)，画面上更有该人物的头部大

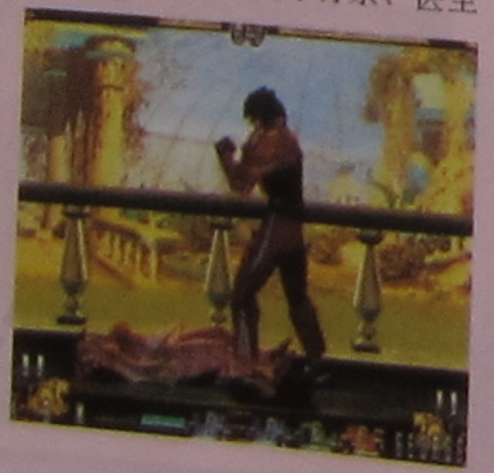
特写出现，此外，如果在1人模式时，不同角色均有其独立的故事展开，而每逢过场时更有美丽的动画作交代。

系　统　解　说

系统方面与一般CAPCOM的格斗游戏无异，都是以摇杆配合六个拳脚键来控制。战斗方式采用三盘两胜制，谁最先K.O.对手两回合便算是胜出了，其中最令人注目的，相信莫过于这个称为"幽波纹"的新系统。

幽波纹源自于原作中的第3部故事。所谓"幽波纹"其实是灵体的总称。原作中，各人也可呼召出灵体作辅助性攻击，以作狙击之用。而那些灵体分为恶灵与守护灵两种，但基





本上他们都是守护其主人的。

游戏中每位角色有各自的"幽波纹"当

玩家召唤他们后，便可自由操控这些"幽波纹"作出各种攻击方式。其实所谓"幽波纹攻击"即是以那些"幽波纹"代替本体参战，玩家可自由输入各种必杀技，也可挡对手的攻击。但必须注意，虽然"幽波纹"是代替玩家参战，但如果他受到任何伤害，那么该角色的本体也会受到同样程度的损害。另外，当玩家输入特定指令后，本体"幽波纹"更能同时出现于画面内，作出更强力的复合攻击。最后，当角色使出一些大技(如SUPERCOMBO)时，画面上便会出现头部侧面的大特写。

个性人物大集合

原作中各人物有其独特的性格，这点在游戏中也能感受到。游戏中的人物也会尽量忠实原著，不论服饰外貌、战斗背景、甚至

连胜利台词也参照原著，因此在游戏中，玩家绝对能充分感受到《JO JO》的世界观以及原作的气氛。

游戏人物风采

游戏人物风采资料补充：复合攻击

若玩家输入特定的指令，"幽波纹"是能与角色的本体同时对敌人作出攻击，这种攻击模式称之为"复合攻击"，但玩家必须留意一点，在"复合攻击"进行的同时，"幽波纹"是会放出必杀技的，但这时本体却是以拳脚作出"连锁攻击"，不过，此举只适用于"近身战"，若对手与自身相距太远时，那就只可用武器来作"远离操作"，但此种攻击的攻击力就比较少，只适用于远距离战。

选择恋爱成功？事业成功？还是获得双丰收？

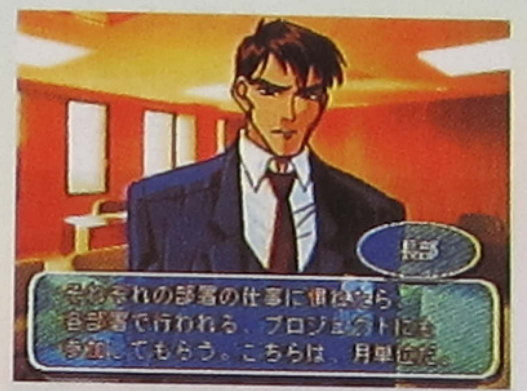
诱惑OFFICE恋爱课

机种：PS　类型：SLG　厂商：TAKARA　媒体：CD-ROM

近来以中学生、高中生甚至是大学生为题材的恋爱SIMULATION游戏推出很多，相信各位玩家已看过或玩过不少了。而成年人的恋爱世界一定更加神秘，面对这款游戏，未成年的玩家，就当作上一堂真正恋爱世界的技巧课；而成年玩家则可以重温旧梦哟！

前奏

玩家是一位刚毕业的人(是大学生还是高中生就不得而知了)，选择了进入一间近年业绩不错的公司多利芝亚，做该公司新设部门计划推进部的一名职员，而该部门设立的目的，是当有任何计划要开展时，与公司内



的其他部门通力合作，圆满地完成计划。多利芝亚公司内，除了新的计划推进部外，还有另外六个部门，分别是：货品事业部、机动游戏事业部、经理部、秘书科、宣传部、营业部、至于能否使计划成功就要看各位的能力啦！

出场人物介绍

既然是"恋爱课"当然会有美貌女子出场！虽然人数并不多，只有八人，但她们各具特色，也各具性格，现在就介绍她们为各位认识吧！

矢作恵(CV：荒木香恵)

出生日：3月8日

年龄：20岁　血型：O

在大学学英文时，便认识了雾岛佳澄，之后更一起进入多利芝亚公司，她隶属机动游戏事业

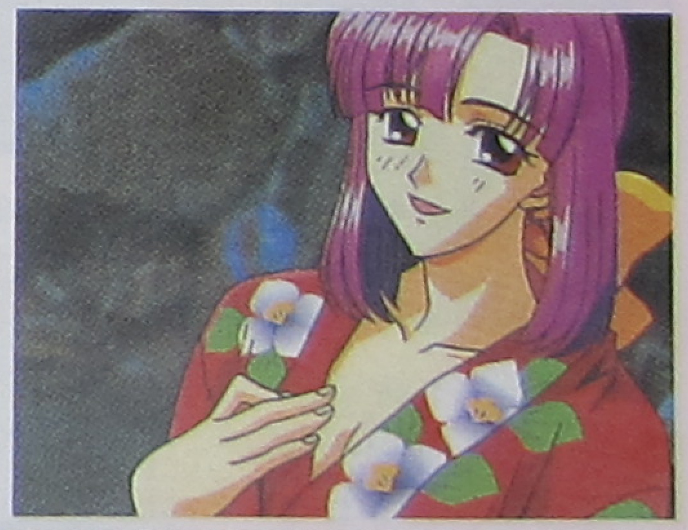
部。为人认真开朗，十分有健康气息，虽然有个温和的性格，但发怒时绝不可乱开玩笑，喜欢听音乐及吃中国菜，另外对很多人也容易一见钟情，这次当然是轮到主角。由于她不太喜欢人多热闹的地方，水族馆或欣赏古典音乐会会使她的好感度上升；礼物方面，钻石戒指之类高价值的东西或一般的物件也能令她开心，只要不是太过古怪的物件"例如：糖果／日式零食"便可；最后回答问题方面，由于她为人认真及成绩优秀，一些不诚实或任性的回答会令她讨厌，另外她不擅长烹饪，对于擅长烹饪的人会十分喜欢，当一出现钱物的话题便不要放过。

雾岛佳澄(CV：半场友惠)

出生日：1月30日

年龄：20岁　血型：B

进入多利芝亚公司后便隶属货品事业部。为人十分内向且害羞，一定要十分温柔的对她，另外很多



时候也会对工作烦恼，此时要适当地勉励她。喜欢画画的她，带到美术馆或看喜剧是最好不过的了；礼物方面，手袋或公仔之类也能让她开心，要是画集的话效果当然会更加好；回答问题方面，喜欢的食物最好迎合她的兴趣及口味。

神崎真菜（CV：南央美）

出生日：12月22日　年龄：23岁　血型：B

隶属于多利芝亚的宣传部，是一个电脑迷，也是一位情报收集专家，个性有少许自负，自己认为自己是一个古怪的人，就算是好朋友也会对她问这个问题。虽然是这样的性格也不要用特别的方式对待她，反而该用正常女孩的应

付方式。十分喜欢科学系的事，带她到游戏机中心、博物馆或去看科幻片就会使她的好感上升；送礼方面最好是玩具类的物品，送一般女孩喜欢的物件(如戒指)，反而会让她反感；话题方面，最好也围绕着GAME或科学，另外她也对两栖类生物有着浓厚的兴趣。

宝生（CV：桑岛法子）

出生日:4月15日　年龄：22岁　血型：B

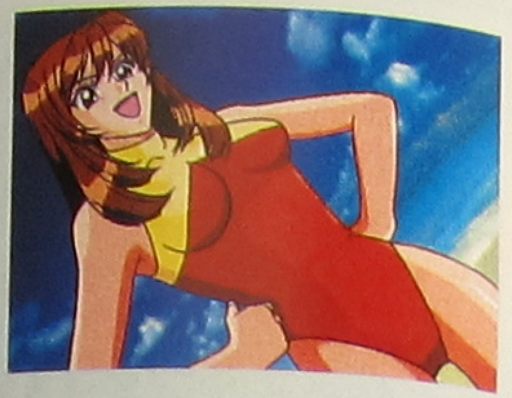
说也不相信，她就是多利芝亚的年轻貌美的社长，喜欢努力工作及可靠的人，虽然是社长，但她向来不会对下属摆出高傲的态度；喜欢假日到公园或林荫大道走走，约会地点在美术馆或古典音乐会之类最得她的欢心，但最特别的莫过于她喜欢看摔跤比赛；另外

英语强的话也会让她对玩家的好感有少许帮助，可是太过看重工作的话可能会有反效果。送礼方面，既然是社长，当然越贵的礼物越好，可是这样买的话是付不起的，倒不如向她喜欢听的JAZZ音乐着手吧；回答方面，可以先以运动作为话题，之后再了解她的兴趣之类。

阿贺野奈绪（CV：橘）

出生日：9月29日 年龄：17岁　血型：B

事实上，她不是多利芝亚公司的正式员工，只是在多利芝亚旗下一个主题公园做PART-TIME的高中生。表面上性格十分高傲且反叛，但其实内里是十分害怕且不坦白，

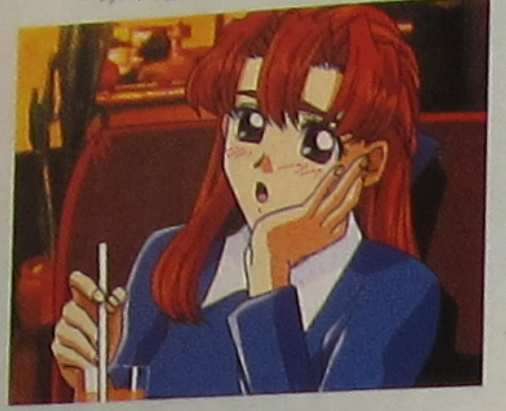


对付她一定要用一些特别温柔的态度，太过迟钝的反应反而会惹怒她；她喜欢活泼热闹的地方，如LIFE HOUSE之类，礼物方面亦最好以饰物及高价的物件为主，不过，特辑CD及汉堡薯片也能逗得她的欢心。

姬川天音（CV：菊池志穗）

出生日：2月22日 年龄：17岁　血型：O

隶属多利芝亚公司经理部的员工，但留意在第一年时她还是一位高中生，不会在公司出场，直到进入第二年她工作后才会在公司遇到她，性格十分依赖别人，特别是对主角有一种“大哥哥”的感情，喜欢山上、卡拉OK、游乐场之类的地方；送礼物方面喜欢高价或有趣的物件，另外她十分喜



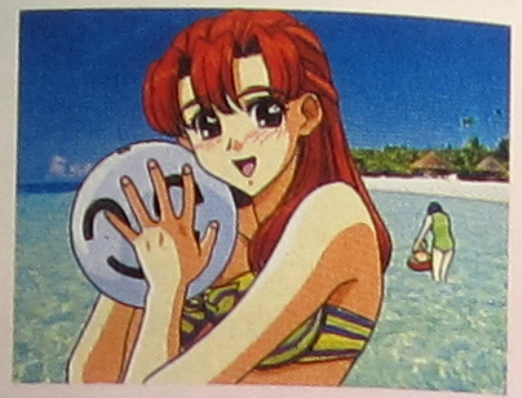
欢音乐，有空带她到卡拉OK唱歌是最好不过。

秋月杏子（CV：松本）

出生日：2月16日

年龄：18岁　血型：O

隶属多利芝亚公司的营业部，性格十分开朗且活泼，



最喜欢运动及参春赛事。当然去约会的地点也最好是属运动或活泼的地方；送礼方面大可选运动巾、特辑CD或四川蟹王；同由于她性格开朗，话题方面当然也以这方面来发展，相对来说，太过正经的话可能会惹她反感。虽然她是活泼一派，

但也有热爱家庭的一面，现在她与其兄长住在一起，可是其兄长却经常不在家，家中的一切事物交由杏子打理。

山下志津香（CV：冈本麻弥）

出生日：10月31日

年龄：24岁　血型：A

隶属多利芝亚公司的秘书科，当然也是社长的专属秘书，为人冷静又有姿色，十分照顾下属的前辈，但在工作立场来说，她又十分之严格，任何错误都毫不容情，当然也绝不容许不诚实的回答；另一方面，她实际上喜欢运动类的地方，当然也喜欢赌马，而且投注十分大，200000日元注可说是小数目；送礼方面喜欢高价或名牌货，当然喜欢赌马的人，送她一只马布公仔是不错的选择。

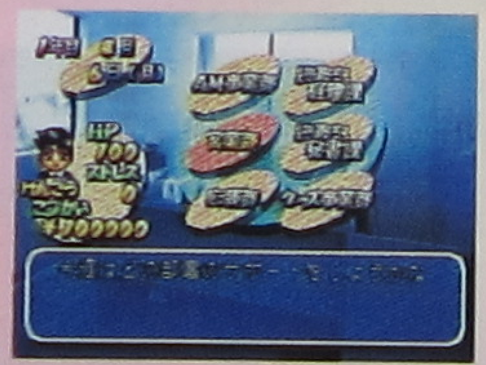
游戏要点

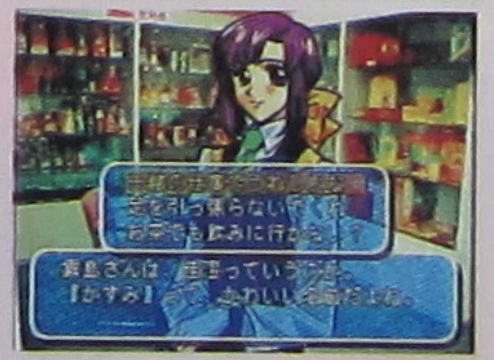
在游戏的初段(4月-6月间)，基本上只是预备期，没有任何进行，所以这段时间可去结识各部门的女子，她们所属的部门是：

矢作惠——机动游戏事业部
雾岛佳澄——货品事业部
山下志津香——秘书科
神崎真菜——宣传部
秋月杏子——营业部
宝生——多利芝亚的社长
姬川天音——经理部(只有进入第二年时出现)
阿贺野奈绪——没有所属，只能于街上碰见她。

在这期间，玩家可先选定一个部门不断帮忙，增加该部门所属的经验值(能力值)，而这个能力值基本上是隐藏的，唯一可推算的，就是玩家能力值的升降；每个部门有不同的上升能力值，他们是：

事务力——经理部、秘书科(影响能力值：智力↑小、外交↑小)
企划力——机动游戏事业部(影响能力值：智力↑大、外交↓大)
制作力——货品事业部(影响能力值：智力↑小、外交↓小)
广告力——宣传部(影响能力值：智力↓小、外交↑小)
营业力——营业部(影响能力值：智力↓大、外交↑大)

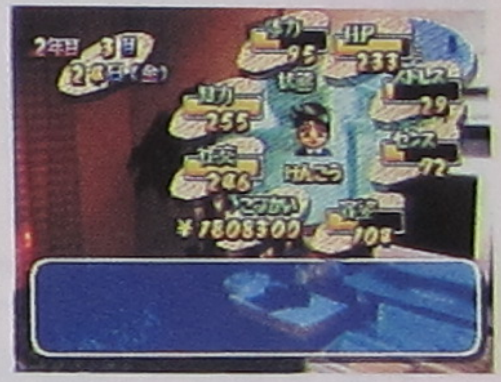


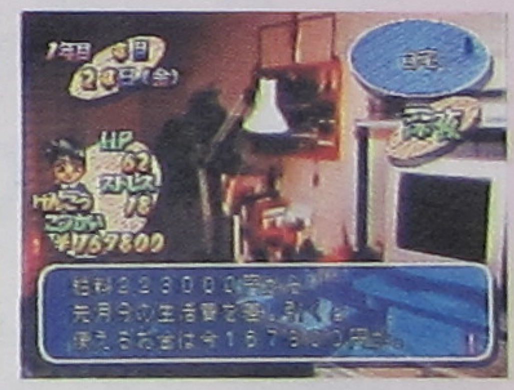


进入六月后，计划推进部的工作会正式开始，玩家可选择不同的计划，每个计划有不同的主要能力值，当然是选一些玩家比较擅长的项目，但到了后期，计划的难度会增加，所以玩家太过注重一个能力值(只死做一个部门是不行的)，要在多方面发展，这才能在多种工作上胜任。

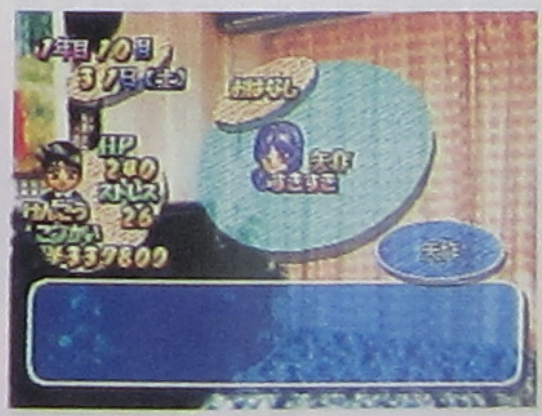
另外有个方法，当玩家参加该计划后，便向玩家觉得不足的能力再出特训，虽然这不是个好方法，但也是迫不得已的。

经过了一星期的工作后，星期六、日是放假的，在看过一星期能力值变化后，玩家会于星期五及六晚选定明天所做的事，现在介绍一下其指令。



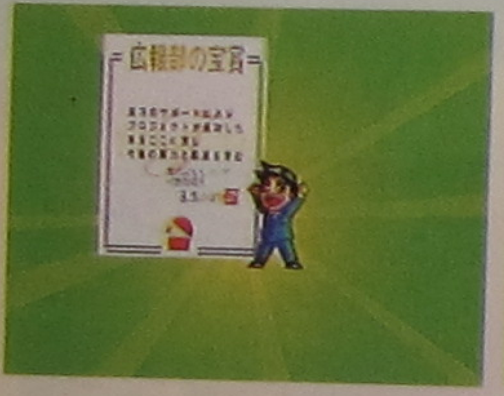


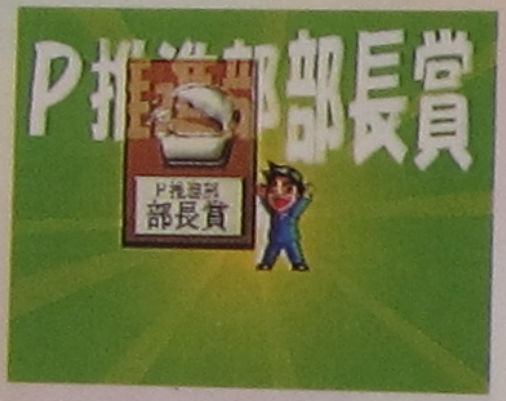
TEL: 打电话给女子，但记着一点，玩家一开始是不可能取得她的电话号码的，要在该部门共同工作一段时间后，经过特别事件，她才会将号码给玩家；另外在这样的情况下，该女子对玩家的好感度会上升一级的。当然取得电话后，便可与她谈话、约她出来约会、甚至是约她一起去旅行，但要留意的是，当约会的约定成功及选定约会地点后，便会立刻跳到第二天的约会日子，约会地点会随季节变化而有所变化；在长假前约她出来旅行则要有一定程度的好感；最后；每一晚玩家只可最多打三个电话给女子，也不能重复拨，就算是该女子不在家不能接电话也计算在内。



SCHUDLE: 其中分多项指令

外出→到外面走走，外出指令也再分散步、购物、上学三项；散步的话在第二天便选去的地点，地点计有八个，分别是：儿童公园、茶室、赛马场、神社、林荫大道、娱乐大厦、池、快餐店。运气好的话可以遇到出外中的女子，当然也可谈一会，遇到女子的话压力值-10，就算遇不到也会-2；出外购物的地点也有：购物中心、百货店、便利店；最后可上的学校也有四种，分别是：商务学校(￥8000/智力外交上升)、英语会话(￥8000/智力上升)、健身院(￥5000/体力上升)、美容院(￥5000/容姿上升)。



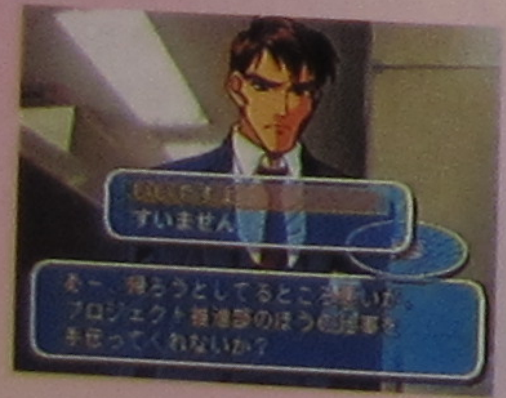


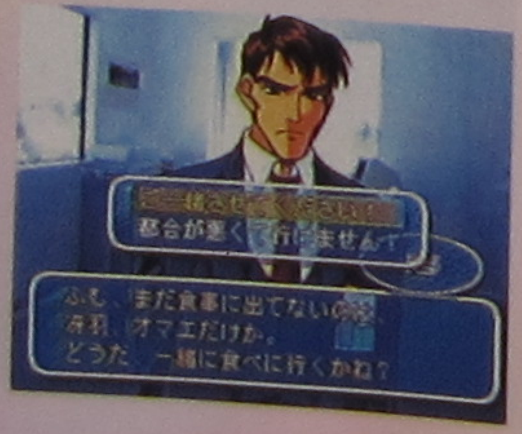
体操→体力+2、免费
看电视→智力+2、免费
打扮/收饰→容姿、魅力+2、免费
休息→HP+30、压力-30

STATUS: 查看玩家的能力值、与女子的关系及其有关资料，留意当与其女子到达一定关系及在约会回答过一定问题后，可查看资料数会有所加。

ITEM: 玩家现时所买入及持有的道具，这些大多是送给女子的道具或物件。

SYSTEM: 可调校游戏的有关设定。游戏中所存在的压力，基本上每天都会增加，增幅的多少则取决于当天的工作是否顺利，成功的话压力+2；相对失败的话，压力会加2-4不等。另外游戏进行时，有时上司会叫玩家一起去吃饭，最好全都答应，因为与上司的关系好时，有时上司反而会请玩者吃饭，这样会令压力-10，十分好。





购物中心

花店

物品	内容	价格	效果/解说
三色紫罗兰	礼物	￥3000	×
玫瑰花束	礼物	￥3000	×
1轮的芯	礼物	￥980000	×
小盆栽	道具	￥5000	压力-10
大盆栽	道具	￥10000	魅力↑
整屋的花	道具	￥40000	整个心会洁净

药店

物品	内容	价格	效果/解说
宇宙饮品A	礼物	￥300000	×
纤维维他命C	道具	￥4000	智力↑
雅各维他命D	道具	￥4000	容姿↑
胡基路帝王液	道具	￥4000	体力↑
钙剂	道具	￥8000	魅力↑
力精华	道具	￥1666000	体力↑

食品店

物品	内容	价格	效果/解说
四川风蟹王	礼物	￥200000	×
蔬菜套装	道具	￥4000	HP+4
虾	道具	￥8000	HP+5
名牌松板牛肉	道具	￥12000	HP+10
未来食品	道具	￥518000	HP+50
世界满汉全席	道具	￥1500000	HP↓

精品店

物品	内容	价格	效果/解说
鬼公仔	礼物	￥6000	×
饰物	礼物	￥9000	×
马公仔	礼物	￥15000	×
豪华嘉莉	礼物	￥180000	×
猪公仔	道具	￥8000	HP-5、压力=0
性感恶魔	道具	￥180000	压力=0

书、CD铺

物品	内容	价格	效果/解说
村雨画集	礼物	￥7000	×
SQEED3	礼物	￥3200	POP MUSIC
特辑CD	礼物	￥3200	ROCK MUSIC
爵士音乐集	礼物	￥3200	JAZZ MUSIC
百科全书	道具	￥150000	智力↑
变成八方美人	道具	￥6000	容姿↑

百货店

时装店

物品	内容	价格	效果/解说
红色短裙	礼物	￥4000	×
手袋	礼物	￥20000	×
名牌靴	礼物	￥60000	×
诱惑裙	礼物	￥250000	十分H且过激
高级领巾	道具	￥8000	容姿↑
好感触的靴	道具	￥12000	0

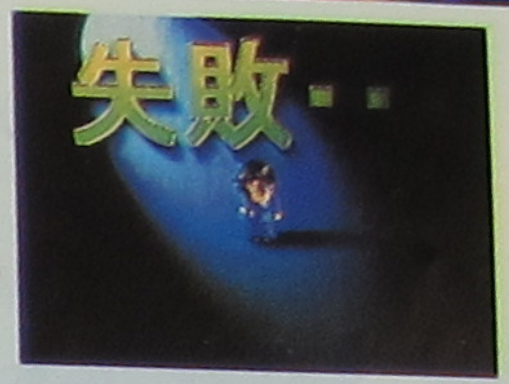
珠宝店

物品	内容	价格	效果/解说
银戒指	礼物	￥10000	×
蓝宝石	礼物	￥50000	×
开放的心	礼物	￥100000	×
钻石戒指	礼物	￥500000	×
对对手表	道具	￥100000	容姿↑
摩拜戒指	道具	￥200000	智力↑

玩具店

物品	内容	价格	效果/解说
运动毛巾	礼物	￥5000	×
摇身	礼物	￥2500	×
诱惑PARTY7	礼物	￥5800	×
沙包	道具	￥8000	体力↑
豪华之旅	道具	￥100000	智力↑
金装豪华之旅	道具	￥180000	智力↑

物品	内容	价格	效果/解说
甜味羊羹	礼物	￥300	×
汉堡薯片	礼物	￥300	×
东京TRADER	道具	￥300	压力-3
诱惑特选	道具	￥600	压力-20
大量零食	道具	￥500	HP-5
糖果山	道具	￥1000	HP-10

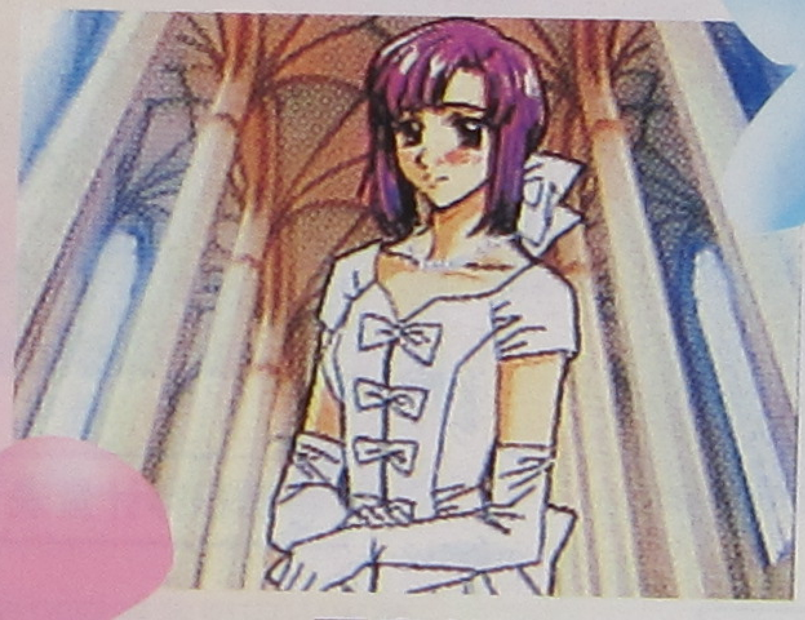


除了约会外，平时致电给女孩也可保持其好感度，甚至会有上升的机会出现，当玩家确定目标后，便立刻展开攻势，例如：经常在该女子的所属部门工作、每次也致电给她、甚至是经常地去约会；虽然这是一个取得她的心的最好方法，但也要考虑一下玩家的工作表现力及学力，否则要升职加薪的机会便会难过登天。

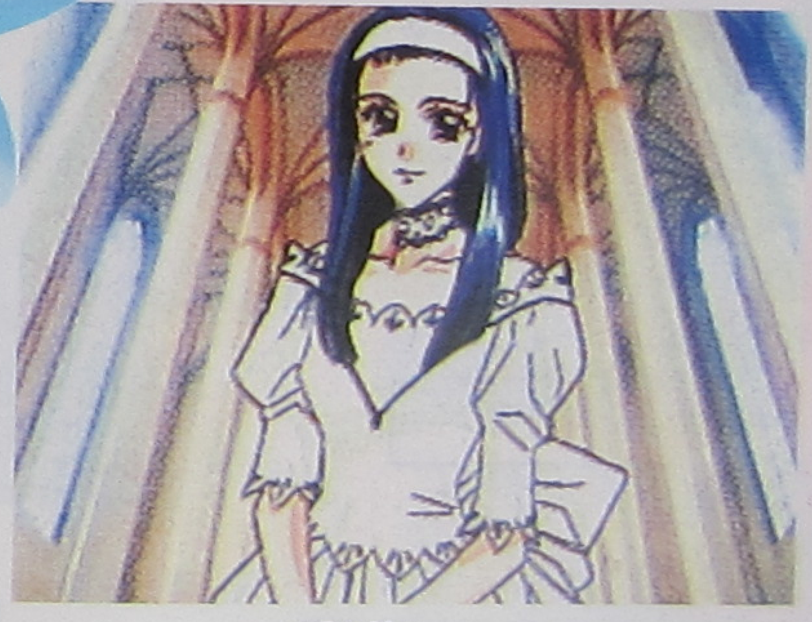
结婚礼服大观园

矢作惠

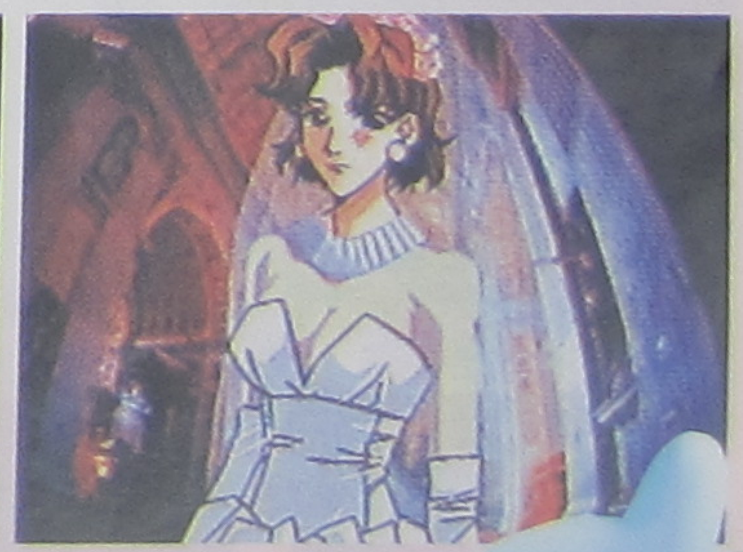
姬川天音



雾岛佳澄



宝生



魔域幽灵 3

实现了惊人的移植度！可以在家中享受和大型电玩相同的乐趣！

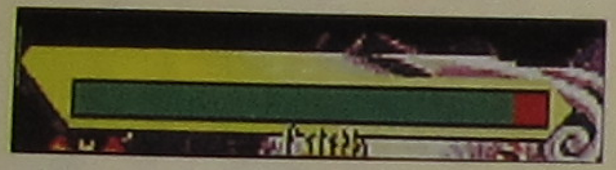
机种：SS　类型：ACT　厂商：CAPCOM　配备：4MB 加速卡

魔域幽灵中的特殊系统

UAMPIRLCAUIOR **SYSTEM**

伤害效果计量表

和一般体力表最大的差异是计量表的白色部分。攻击是设定由基本伤害量＋基本白色计量所构成，而白色计量的部分可随时间而恢复。



连锁组合技

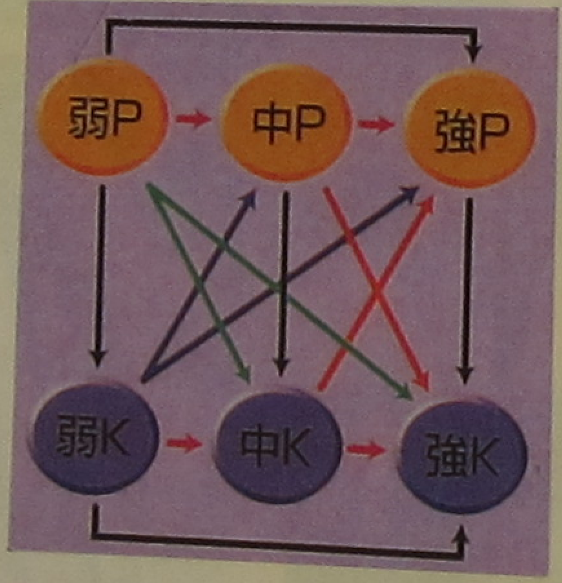
以一般技击中对手、并且趁击中的记号消失前按完下一个攻击的按钮的话，即可形成一般技的连续攻击。而且因为攻击的衔接具有右图中的法则，因此它会随着人物的招式而改变。不过无法藉由取消连锁技转而使出必杀技攻击。

基本操作

操作形态和以往的 2D 格斗游戏相同，玩家可借摇杆进行移动与防御。借按钮进行攻击。摇杆朝上为跳跃、快速朝同方向连续输入则是冲刺动作。攻击的动作有拳击与脚踢，它们各自又具备弱、中、强三种威力。以摇杆与按钮组合能使出必杀技。

进行防御及防御取消技

这是从防御住对手攻击的状态换成我方展开攻势的一种系统。进行防御要在防御动作中借由快速连打按钮施展；防御取消技则是在防御动作中输入→↓↘＋按钮（指令因人而异）施展。它们各自可以获得拉开敌我间距离与进行反击等不同的效果。



移动起身及追击

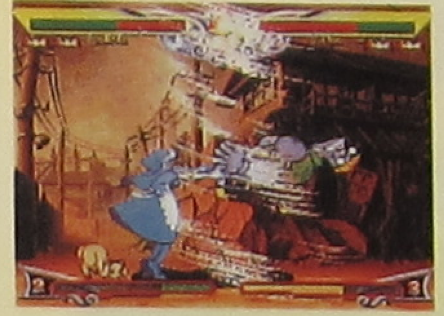
在受到攻击倒地的时候，玩家可以用摇杆的左右＋任意按钮爬起身来。击倒对手后也可以用摇杆↑＋按钮来进行追击。

特殊积存计量表

每当出招或者受到攻击的时候就可以积存，一旦全满的话，便增加一格储量。消费这些储量，能使用后面叙述的 EX 必杀技、ES 版必杀技与黑暗力量。

黑暗之力

黑暗之力是这次新加入的要素。只要将相同强度的拳击与脚踢钮同时按下，即可将对方带入自己的世界中。每个角色都会展现不同的效果，威力会一直持续到画面上的时间计量表消失为止。此外，当一方发动黑暗之力的时候，另外一人也同样可以发动。发动时将消费特殊储量。



德米托利可以说是游戏中的标准角色，所以必杀技大致上都相当齐备。恶魔的摇篮属于上升型对空技，于冲刺中使用便会朝斜上方动作。但是因为对方能空中防御，所以不太好用。混沌烈焰为飞行道具，可派出蝙蝠啃咬敌人。午夜怒气则无法防御，能够将擒住的敌人血液吸光。而且男性对手还会在被变成女人之后才开始吸血。黑暗力量中会出现两只蝙蝠，并且随着德米托利的攻击而展开行动。

必杀技	
恶魔的摇篮	→↓↘+P
恶魔的摇蓝(冲刺)	冲刺中→↓↘+P
混沌烈焰	↓↘→+P(空中可)
蝙蝠螺旋	↓↙←+K(空中可)
负面特质	接近后摇杆一回转＋中或强 P
EX 必杀技	
午夜怒气	↓→↘+PP
亿万恶魔	↓→↘+KK
午夜压迫	弱 P 中 P→中 K 中 K
防御取消技	
恶魔的摇篮	↓→↘+P
特殊技	
恶魔斜面	对手被击倒时↓+P 或 K
黑暗力量	
黑暗主宰者	同时按下相同强度的 PK

ES 版必杀技

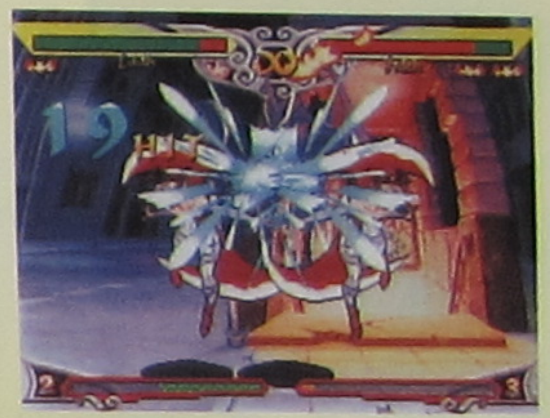
这是消费特殊储量而发动的一般必杀技之加强版攻击，并且在性质上也有所改变。玩家只要将必杀技指令中的按钮改为同种类一齐按即可发动。另外指令投掷与追击也同样可借由同时按下两颗按钮而将攻击力提高。

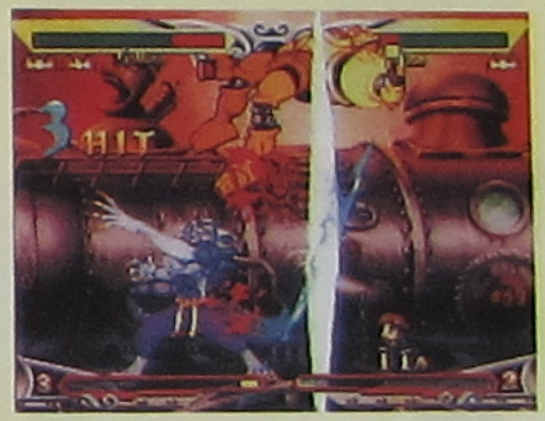
EX 版必杀技

仅限于在备有特殊储量的状况下才可使用的必杀技，每个角色都有其特殊的招式。相较于一般必杀技，威力更为强大，使用的时候必须消耗一格储量，而且其中也有需要消耗到两格以上的招式存在。此外还有部分技巧可以在取消一般技后使出！

必杀技	
流星拳	↓↙←+P 连打
罪恶雷射	↓↑+K
狂暴循环	接近后→↘↓↙←+中 K 或强 K
兽人加农炮	↓↘→+P
兽人加农炮(对空)	→↓↘+P
兽人加农炮(空中)	空中↓↘→+P (＊兽人加农炮发动之后可借摇杆+P 进行方向变换)
EX 必杀技	
神龙加农炮	←↙↓↘→+KK
瞬间切刀	弱 P 中 P→弱 K 中 K
防御取消技	
兽人加农炮	→↓↘+P
特殊技	
饿狼狂啮	对手被击倒时↑+P 或 K
快速移动	↓+KKK
黑暗力量	
幻影灯	同时按下相同强度的 PK

对于一般技威力强大的卡隆而言，必杀技出现的机会并不太多，仅在重要的关头才需要使用。兽人加农炮是具备三种攻击型态的突进技。只要在移动中以摇杆＋任何按钮，就能够改变方向一次。而 ES 版中甚至可变换四次，足以将对手玩得眼花缭乱。罪恶雷射是指令简单的对空技。瞬间切刀能够强制取消，可由连锁形成连续技。黑暗力量中将会出现分身进行攻击。几乎所有储量都运用在这些招式上。





查贝的外型会随着使用的技巧而产生变化。死亡飓风为突进技、在空中也可以使用。骷髅突刺能高速上升然后由上朝下强袭，蹲下防御对它无法奏效。地狱灌篮是将对手当作球灌蓝，所以伤害度自然也相当大。黑暗力量则是由一般技展开多段的命中。

必杀技	
死亡飓风	↓↙←+K(空中可)
骷髅突刺	↓↑+K
骷髅突刺(空中)	空中↓↑+K
地狱之门	←↙↓↘→+K
骷髅消失术	接近后→↘↓↙←+中P或强P
EX 必杀技	
死亡电压	→↘↓↙←+KK
地狱灌篮	→↓↘+PP
邪恶之幕	→←+PP
防御取消技	
死亡箴言	→↓↘+K
特殊技	
骷髅标枪	对手被击倒时↑+P或K
空中冲刺	空中←←或→→
黑暗力量	
最终审判	同时按下相同强度的PK钮

由于摩丽嘉的一般必杀技比较少，所以具备了四种EX必杀技作为弥补。灵魂快拳是能够用按钮调节距离的飞行道具。阴影利刃则是对空技，除变换旋转以外的EX必杀技都可以用来强迫取消。黑暗力量为出现分身后包夹对手，然后进行攻击。

必杀技	
阴影利刃	→↓↘+P
灵魂快拳	↓↘→+P(空中可)
向量沟渠	接近后→↘↓↙←+中P或强P
EX 必杀技	
变换旋转	以→↘↓↙←+K发动后用K攻击
黑暗幻象	弱P弱P→弱K强P
终结浴礼	中P弱P←弱K中K
密码之针	→强P中P弱P→
防御取消技	
阴影利刃	→↓↘+P
特殊技	
贝壳耳环	对手被击倒时↑+P或K
垂直冲刺	↓↑或冲刺中↑
黑暗力量	
天文幻象	同时按下相同强度的PK

毕克托尔的必杀技都很豪爽。机甲燃烧是运用膝盖的对空技，亿万铁头功是瞬间用头部撞击，而亿万扣杀与亿万震荡则为投掷技。EX技只有在地面放射电流的闪电破碎与另一项投掷技。

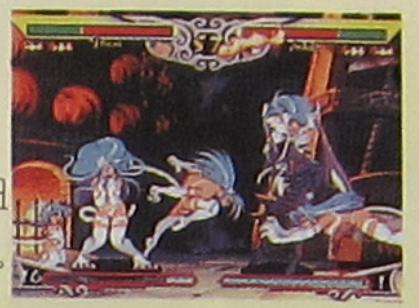
必杀技	
机甲燃烧	→↓↘+K
杰洛粉碎技	↓↙←+P
亿万震荡	接近后↓↘→+K
亿万扣杀	接近后摇杆一回转+P
亿万穿刺	↓集气↑+P
亿万铁头功	←集气→+P
重力指节击	一般P投掷后↓↑+P
EX 必杀技	
闪电破碎	↓集气↑+KK
葛尔登海姆3	接近对手后摇杆二回转+KK
防御取消技	
机甲燃烧	→↓↘+K
特殊技	
胜利手势	对手被击倒时↑+P或K
迷你跨步	↓+KKK
黑暗力量	
巨型葛尔登海姆S	将弱PK或中PK同时按下
巨型葛尔登海姆L	将强PK同时按下

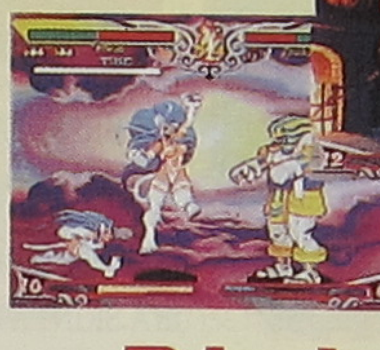
必杀技	
责难之穴	对手被击倒时→↓↘+K
棺之舞	↓↓+P或K(空中可)
王室之仲裁	空中↓↘→+P
眼镜蛇暴风	←→+P
木乃伊堕落	↓↘→+P
言灵返(吸收)	↓↙←+K(空中可)
言灵返(吸收之后)	↓↘→+K(空中可)
EX 必杀技	
真实的教谕	→↓↘+PP
奈落之穴	←↙↓↘→+KK
法老王神术	中K弱P↓弱K中P(空中可)
法老王超度	强K中P↓中k强P
法老王碰撞	强K中P弱K↓弱P中K强P
防御取消技	
真实的教谕	→↓↘+PP(需要SP储量)
特殊技	
戒律之墓碑	对手被击倒时↑+P或K
神圣之墓碑	斜上跳跃时↓+K
巨大之墓碑	斜上跳跃时↘+K
浮游	↑
两段跳跃	浮游后↑
黑暗力量	
法老王分离	将同样强度的PK同时按下

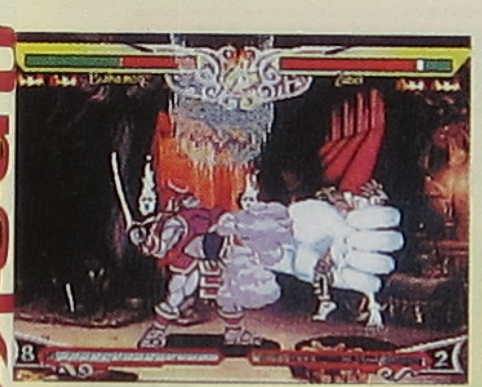
遭到阿那卡力斯攻击的感觉就如同受了诅咒一般。责难之穴是趁对手倒地时用怪光包围的无法防御之技巧。棺之舞则会由空中掉落棺材压扁对手。王室之仲裁在击中后将对手变身、使其在一定时间内无法移动。言灵返能将对手的飞行道具吸收，随后施展出相同的技巧，甚至可以呈现ES版的威力。EX技中的三种法老王攻击为型态与威力各异的同一种飞行道具。暗黑之力则会将身体分袭展开攻击。

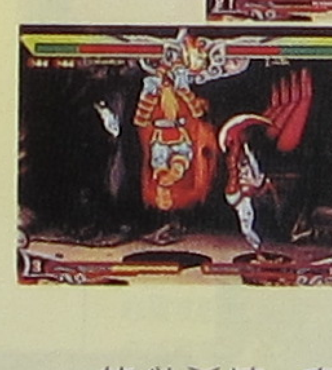
主要使用的技巧为新的突进技猫式扣拳。旋转弓背拳虽然也是突进技，但是按钮后却会上升，变成对空技。被“请帮助我”击中的对手，会受到小猫同伴们群起攻击，是相当有趣的怪招。但是一旦遭躲开的话，僵硬的时间会变得相当长。

必杀技	
猫式扣拳	→↓↘+P
三角踢	→↓↘+K
旋转弓背拳	↓↘→+P.P
地狱怪猫	接近后→↘↓↙←+中K或强K
EX 必杀技	
舞蹈闪光	←↙↓↘→+PP
请帮助我	←↙↓↘→+KK
防御取消技	
三角踢	→↓↘+K
特殊技	
伦巴猫舞	对手被击倒时↑+P或K
玩具触击	对手被击倒时↓↓+P
头部骑乘	骑乘到对手的头上
爬墙术	朝向墙壁跳跃后输入摇杆不放
EX 充能	↓↓+KK进行集气
黑暗力量	
助手.KITTY猫	将同样强度的PK同时按下









毕沙门拥有着相当特殊的必杀技。鬼炎斩只有在跳跃着地与倒地起身等状态下，才能够从反方向施展出来。而络魂则能够让被击中的对手陷入一定时间的昏眩状态，并且进而施展十字疾风与勾魂等追加攻击。阎魔石虽然属于无法站立闪避的下段飞行道具，可是由于它是以游走地面的型态呈现，所以判定小、闪避也容易。咎首晒为EX专用的超强伤害型追加攻击。

必杀技	
居合斩·上段	←集气→+P
居合斩·下段	←集气→+K
络魂	←↙↓↘→+P(空中可)
十字疾风	络魂击中后↓↘→+P
勾魂	络魂击中后←+P
切舍御免	接近后摇杆一回转+中P或强P
EX 必杀技	
鬼首捻	→↘↓↙←+PP
阎魔石	←↘↓↙→+KK
咎首晒	↓↓+PP
防御取消技	
鬼炎斩	→↓↘+P
特殊技	
尸缠	对手被击倒时↑+P或K
黑暗力量	
黄金帷子	将同样强度的PK同时按下

由于欧帕斯的一般必杀技为集气技，所以使用上相当困难。超音波与毒药祝福都是在击中后可以让对手陷入麻痹状态的招式。水泡监狱则是利用气泡将对手包围，使他不能行动的无法防御技，所以利用价值很高。

必杀技	
超音波	←集气→+P
毒药祝福	←集气→+K
诡变之鱼	←←+K或→↓↘+K
水晶长矛	接近后→↘↓↙←+中P或强P
宝石愤怒	接近后→↘↓↙←+中K或强K
EX 必杀技	
水分子扩散	→↘↓+PP或KK
水泡监狱	→↓↘PP
海水狂怒	←↙↓↘→+PP
直向剪刀	↓↓+PP
防御取消技	
诡变之鱼	→↓↘+K
特殊技	
河畔坠落击	对手被击倒时↑+P或K
黑暗力量	
海洋暴怒	将同样强度的PK同时按下

在沙斯卡奇必杀技中的巨大爆拳除了能够取消一般招式而形成连续技之外，最大特点还是空中防御对它无效，而巨大冷却器则能消去对手的飞行道具。

必杀技	
巨大祝福拳	↓↘→+P
巨大爆拳	→↓↘+P(可集气)
巨大铁塔拳	↓↓+P
巨大台风脚	→↓↘+K
巨大支流拳	接近后→↘↓↙←+P
巨大摇摆脚	接近后摇杆一回转+K
EX 必杀技	
巨大冷却器	←↙↓↘→+PP
巨大冰雪坡	←↙↓↘→+KK
巨大雪橇	接近后摇杆二回转+K
防御取消技	
巨大台风脚	→↓↘+K
特殊技	
巨大搂抱回旋	对手被击倒时↑+P或K
黑暗力量	
巨大调风器	将弱PK或中PK同时按下
巨大调风器M.A.P.S	将强PK同时按下

不论可以分上中下三段攻击的暗器炮、还是能够打回飞行道具的返响器，丽丽的攻击都充满了奇招。而天雷破则无法用蹲下防御防守。

必杀技	
暗器炮(横向)	↓↘→+弱P
暗器炮(斜向)	↓↘→+中P
暗器炮(上方)	↓↘→+强P
返响器	↓↙←+P(空中可)
旋风舞	→↓↘+P(空中可)
放天击	接近后→↘↓↙←+中P或强P
EX 必杀技	
中华弹	←↙↓↘→+PP
地灵刀	←↙↓↘→+KK
天雷破	弱K强K中P中P↑
防御取消技	
旋风舞	→↓↘+P连打
特殊技	
斩破	对手被击倒时↑+P或K
空中冲刺	空中←←或→→
黑暗力量	
离猛魂	将同样强度的PK同时按下

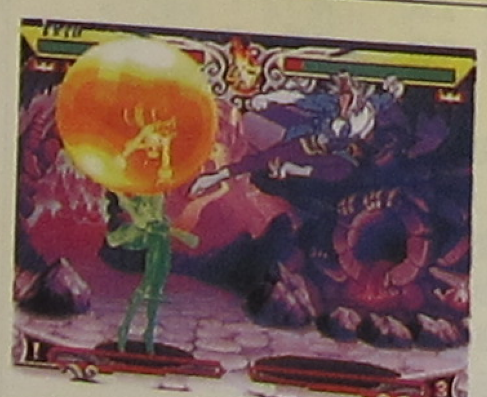
必杀技	
DIO.SEGA	↓↘→+P(空中可)
NERO.FATIKA	↓↙←+P
IRA.SPINTA(投脚)	空中↓↘→+大P
IRA.SPINTA(锯)	空中→↘↓↙←+K之后P
SAN.PAHSARE	接近后→↘↓↙←+中K或强K
EX 必杀技	
PROVA.DI.SERUVO	←↙↓↘→+KK之后K
FINARE.ROHSO	↓↓+PP
防御取消技	
SPREJIO	→↓↘+P
特殊技	
RASEIRE.SEIGA	对手被击倒时↑+P或K
PARUZO.PERUDONO	空中→→
黑暗力量	
SANTOIRIO	将同样强度的PK同时按下

DIO.SEGA为飞行道具，在产生之后，攻击判定还会残留一段时间。NERO.FATIGA则是一边后退一边施展的无法防御技。此外IRA.SRINTA也是无法防御的。

必杀技	
闪烁利刃	→↓↘+P
灵魂闪光	↓↘→+P(空中可)
欢乐旋转	↓↙→+K
错误之箭	→↘↓↙←+P
EX 必杀技	
延伸之爱	→↓↘+KK
忧郁玩偶秀	←↙↓↘→+KK
光体幻象	弱P弱P→弱K强P
防御取消技	
闪烁利刃	→↓↘+P
特殊技	
铁趾踏	对手被击倒时↑+P或K
高跳跃	↓↑(斜向可)
黑暗力量	
模拟玩偶	将弱PK或中PK同时按下
镜子玩偶	将强PK同时按下

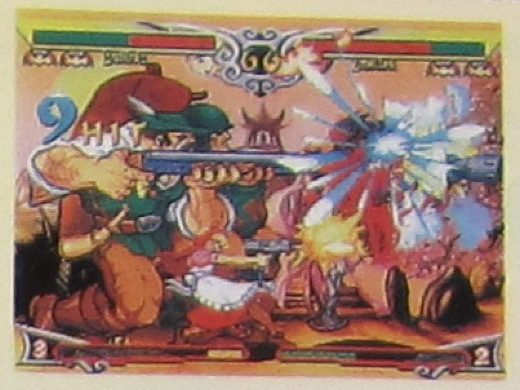
莉莉丝有许多技巧都跟摩丽嘉类似。闪烁利刃为对空技，灵魂闪光则是没有飞行距离的一种飞行道具。忧郁玩偶秀能够先让对手跃起、然后再给予伤害。

必杀技	
C→R	←↙↓↘→+P(空中可)
△A	↓↙←+K(空中可)
S×P	K连打(空中可)
O.M.	接近后→↘↓↙←+P
EX 必杀技	
Qj	→↓↘+PP(空中可)
+B	←↙↓↘→+KK(空中可)
防御取消技	
R.M.	→↓↘+K
特殊技	
S→U	对手被击倒时↑+P或K
回归冲刺	空中→→
炸弹跳跃	跳跃后输入↑不放
黑暗力量	
i平方	将同样强度的PK同时按下

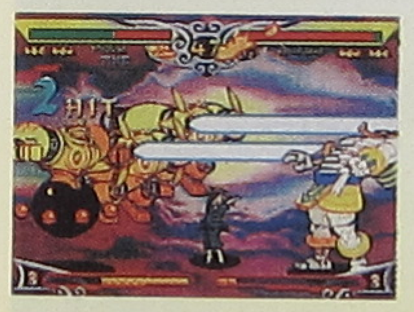


邱比的招式虽然数量不多，但是每一项都可以在空中使用。C→R是判定强烈的突进技，▲A可以飞到画面的另一端、并且空然下降。QJ能够制造蜂蜜球朝对手掷去，一旦击中可让他无法动弹，可以趁机给予追加攻击。至于黑暗力量可以让邱比在画面中自由地飞行。

必杀技	
微笑和飞弹(上段)	←集气→+P
微笑和飞弹(下段)	←集气→+K
快乐和飞弹	↓集气↑+P
打气和火焰	→↓↘+P
害羞和敲击	↓↙←+P(可集气)
伤感台风	接近后→↘↓↙←+P
EX 必杀技	
冷酷狩猎	←↙↓↘→+PP
美丽的回忆	←↙↓↘→+KK
苹果的招待	接近后→↙↓↘←+KK
防御取消技	
忌妒和骗局	→↓+K
特殊技	
巴蕾特下段击	对手被击倒时↑+P或K
告诉我原因	↓+KKK
2段跳跃	跳跃后↑
黑暗力量	
必杀飞弹	将同样强度的PK同时按下

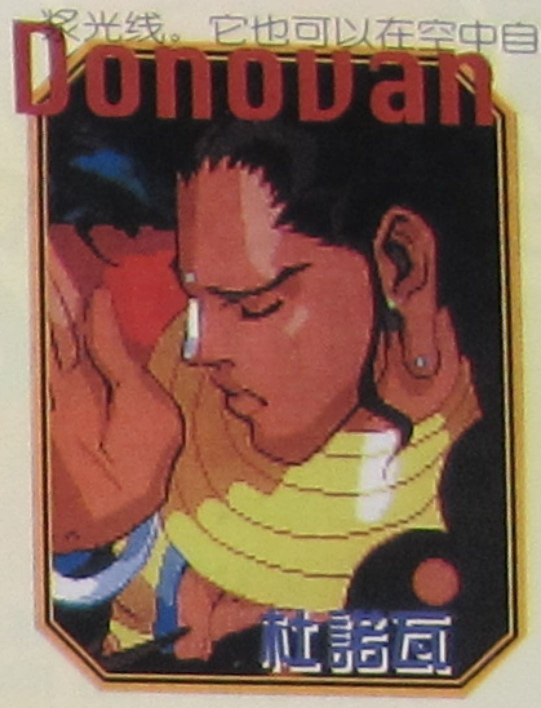


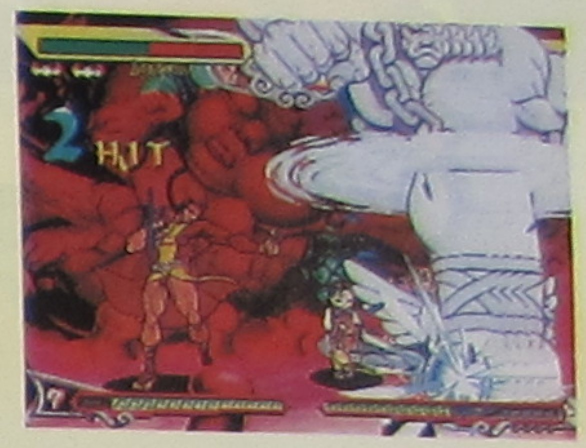
巴蕾特的多种激烈攻击和她的外表不太符合。能够分成上下段出击的微笑和飞弹是出招迅速、破绽又小的飞行道具。害羞和敲击是用回转的篮子殴打对手，可以取消一般技而形成连续攻击。苹果招待顾名思义，内容为拿出苹果型的炸弹给对方、并且造成爆炸的攻击。黑暗力量则是将所有拳击钮都化作微笑和飞弹的一种恐怖攻击技巧。



必杀技	
血浆光线(上段)	↘↓→+P
血浆光线(下段)	↘↓→+K
心灵发射器	↓↙←+P
血浆圈套	空中↓↙←+K
灭绝火神炮	←↓↙+P
回路冲洗	接近后→↘↓↙←+P
EX 必杀技	
终极护卫	→↓↘+KK
上升踢	←↓↙+KK
防御取消技	
反射墙	→↓↘+P
特殊技	
英勇刀刃	对手被击倒时↑+P或K
空中冲刺	空中→→或←←
空中浮游	空中输入↑不放
黑暗力量	
大地之雷	将同样强度的PK同时按下

佛布斯是一面保护赛西尔、一面进行战斗的角色。血浆光线是能贯穿对手之飞行道具并且加以攻击的直线型飞行道具，可以上下分击。心灵发射器则是飞弹型的飞行道具，只要被它落地后形成的爆风扫过，即会受伤。在使用终极护卫时的佛布斯可以变形并展开威力十足的炮击。黑暗力量中的两个分身会随着本体连动，并且放射出血浆光线。它也可以在空中自由飞行。





必杀技	
依弗里德之剑	→↓↘+P
闪电之剑	←↓↙+P(P连打)
雪暴之剑	←↙↓↘→+P
必杀碎片(剑)	↓↙←+K
必杀碎片(炭)	以剑刺击后↓↙←+K
必杀碎片(雷)	以剑刺击后↓↙←+P
神剑威迫	接近后→↘↓↙←+P
EX 必杀技	
死亡之祝福	←↙↓↘→+KK
交换致命击	中P弱P←弱K中K
防御取消技	
依弗里德之剑	→↓↘+P
特殊技	
哈迪冲击	对手被击倒时↑+P或K
黑暗力量	
赤红恶杀	将同样强度的PK同时按下

杜诺瓦的主要攻势是使用必杀碎片与投掷技神剑威迫所展开的。必杀碎片是让剑朝地面刺飞的技巧，它如同回力标一般返回的时候会有攻击判定。此外，还可以让落雷击中刺在地面的剑上。在指令投掷神剑威迫之后，几乎所有的追击都可以随之奏效。

必杀技	
索尔扣杀	↓↘→+P
索尔扣杀(空中)	空中↓↘→+P
星象之炎	→↓↘+P
轨道火焰	空中↓↙→+K
行星燃烧	接近后←↘↓↙→+P
银河之旅	←↓↙十六个按钮其中之一
EX 必杀技	
小宇宙分裂	←↙↓↘→+PP
航员地狱	→↓↘+KK(空中可)
防御取消技	
星象之炎	→↓↘+P
特殊技	
星辰攻击	对手被击倒时↑+P或K
黑暗力量	
闪耀双子星	将同样强度的PK同时按下

培隆被称作外星人一般不定型的角色。索尔扣杀为飞行道具，轨道会随着按钮的方式而变化。星象之炎是突进型的招式、银河之旅则是瞬间移动的技巧。航员地狱可以造出一条火柱。暗黑之力闪耀双子星将会出现分身攻击，当两个培隆同时进行攻击时，将具有压倒性的力量。

银翼杀手

Blade Runner

电脑游戏

厂商：Westwood
类型：AVG
容量：3CD-ROM
系统需求：Windows 95、Pentium 90Mhz、16MB RAM、150 硬碟空间、SVGA with 2 MB RAM 及四倍速光碟机。

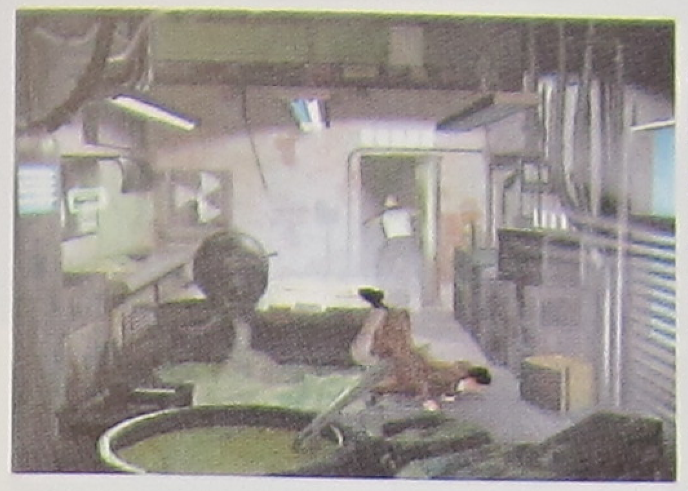
前言

银翼杀手是一款以"3D"真实时间进行的冒险游戏，内容讲述在二十一世纪由于科学技术的飞速发展，人类生产出了具有先进机械技术的"复制人"。后来，由于复制人血腥的叛变，政府成立了特别警察部队消灭"复制人"，这支部队就是"银翼杀手"。而故事的主角McCoy就是银翼杀手的一员。

简介

游戏有三种难易程度，对剧情没什么影响，只是主角的子弹数目、金钱和敌人的强度有所不同。游戏进行时，是以一鼠走天涯的方式(当然也有Hotkey)。白色浮标是平常状态，用来使McCoy移动的。绿色浮标则表示可对话、检查、拿取的人或物。蓝色浮标表示移离所在画面的出口。而红色浮标(拔枪后)表示可攻击的目标。

第一章



开始游戏时，先到Option画面把"对话选择"一项设定为"自行选择"(即"？"以便更有效地控制游戏的剧情)。简单介绍过后，银翼杀手立刻出动!

McCoy奉命来到"动物凶杀案"的现场。他先查看地上的合金破片、破坏了的店门、消防栓及垃圾筒，又看看在场的人们，吩咐现场的警员调查是否有目击证人，跟着便进入Runnciter的宠物店。进入凶案地点，McCoy在地上找到了弹壳，又拿到摄影机光碟(点一下已坏了的摄影机)，就向店主详细查询直到店主再无资料可提供。再走进一点，就可找到玩具狗、筷子和糖果。离开前先进入Meun，把"KIA"中所有的Clues重温一次，再与店外的警员交谈就可得到目击者的口供。(若不重温Clues一次是得不到这些口供的。)经一轮调查后，返回警局重新整理资料。

回到警局后先到2/F进入esper的房间分析一下宠物店摄影机的光碟，从中找到两张图片。在第一张图片中可找到寿司菜单、Lucy的像貌和Lucy鞋上的装饰，而第二张图可找到Clovis的像貌、Clovis的鞋、店外车辆的照片和车牌。然后回顾新得到的Clues一次，再把资料输入旁边的主电脑(Main Frame)内。在esper室对面有射击室，在里面可练习一下战斗，然后在esper室旁的screen中看看自己的分数(据说如分数能高于Steele的64分纪录是能影响日后的情节的)。回到电梯内到3/F的研究室中就可向Dio询问刚才输入电脑的资料的分析。把分析结果全问了后，可到地库走一趟(B/F)，内中有一囚犯GRIGORIAN，和他交谈可得到一些额外的资料，同时玩家也可VK他来判断他是人还是复制人，随后依调查所得的线索坐警车去Ching Town。

来到寿司店，可与穿红色衣服的人交谈，不过他不会理睬你，之后便走了。然后和寿司店老板交谈一会后就跟Zuben进入厨房(建议玩家先save，因为随后有事发生)。进入厨房后，不论你问他什么，他都会把面前的汤丢向你，此时……

1. 立刻跳去，免被汤绊倒，然后追Zuben

2. 反应不及，被汤绊倒，待Zuben逃走后再追出去。

走出厨房后，竟见到一个人在垃圾箱附近，远看有点似Zuben(不过实际上是乞丐)玩者在此又可选择……

1. 一枪了结他，随后发觉杀错人，毁尸灭迹，McCoy便变得更象复制人，同时也拿不到垃圾箱内的旧车牌号码。

2. 把枪收回，然后给乞丐少许钱打发他走。

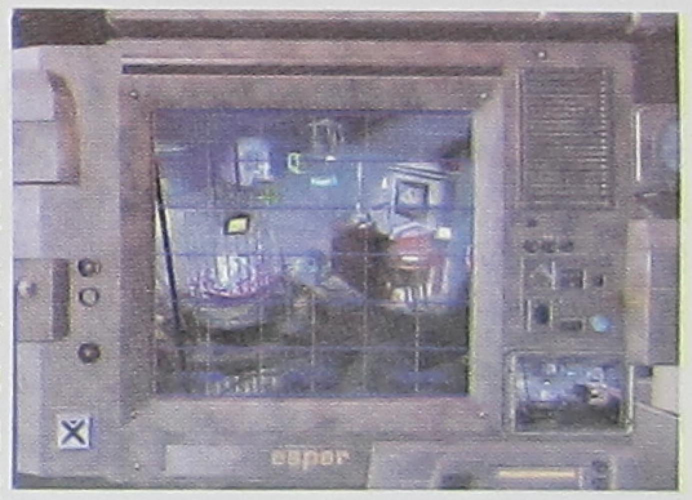
3. 把枪收回，不给钱而打发他走。

不杀乞丐的话可从垃圾箱内取得车牌，再追入屋中。一直走到走廊发觉门已锁了无法前进。(倘若玩家能及时避开那锅汤的话，Zuben会立刻出现……

1 玩家若从未向Zuben开火，现在可把枪收起，让他逃走，事后Lucy会致电到McCoy的住所多谢他。

2. 玩家开数枪，把他击毙，从他身上找出一张照片，事后就有一电话骂McCoy一顿。)

只要Zuben在走廊截击McCoy时McCoy能安全离开走廊，就会有一辆警车在楼下等待。走向警车，Gaff就会出来告诉你一些关于Moonbus的资料。



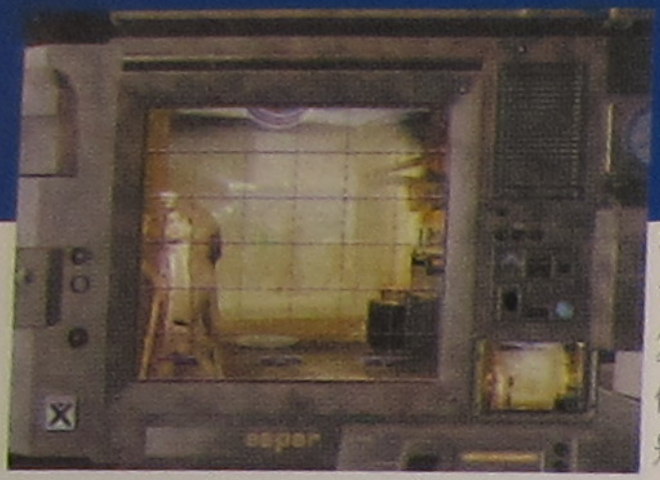
如果玩家没及时避开一锅汤的话，Zuben就会在McCoy家的屋顶要杀McCoy，这时玩家就再无选择，必须把他干掉，然后Gaff也会告诉你Moonbus的资料，不过就没了在走廊时可在Zuben身上找到的照片。不论怎样，回到家后，走到阳台停一会再查看电话留言后便可睡觉，进入第二章。(玩家有空可玩狗儿Maggie玩玩也行。)

第二章

起床后，接到Guzza的电话，便坐车到Tyrell Building。守卫会把情况告诉你并把光碟交给你，然后坐电梯上到实验室，在电脑下可找到蜻蜓形状的耳坠(或许也可找到sale brochure)然后再点一下电脑才进入凶杀案现场。(不要多点电脑，否则不能得到DNA)进入室内，和摄影师交谈后，在地上可找到一个狗项圈、小狗的尸体和Kingston Kitchen的餐盒。再检查一下Marcus的尸体，便可走出房间，这次再点一下电脑，就可得到DNA。返回大堂，遇到Steel，与她和守卫交谈后，便返回警局，整理资料。照旧到esper室，分析守卫给你的光碟，从照片中可找到sadik的像貌、他手上的炸弹、小狗的项圈和Kingston Kitchen的餐盒。把新的资料重温一下再输入电脑后，走到对面的射击室，看看地上的纸盒再和Jack交谈后便下到11F找Guzza。他会为你安排与Dr.Tyrell见面，立刻到Tyrell Building与Dr.Tyrell见面后，便可到Animoid街道去。

刚开始，先向鱼店的老板打听蜻蜓装饰，然后往画面上方有蜻蜓霓灯的商店与店主谈话并买下一个项圈，看一下在旁的毒蝎子(若看它两下的话，它会咬你一下，虽然你对它的毒有免疫力，但会影响日后的剧情)，然后再与附近的Hasan谈话(有一条蛇围着脖子的胖子)。随着往左走，到Kingston餐室打听一下消息，再到Bob's Surplus和Bob交谈。在查询他关于Hasan的事前，先VK他，他就会给你一个仪器，某些资料可以不输入主电脑内。(例如把第三章Moonbus的照片藏起来，随后玩家便知为什么要这样做了)从Bob处买了些更强的子弹后，走回Kingston餐室那条小贩街，走到

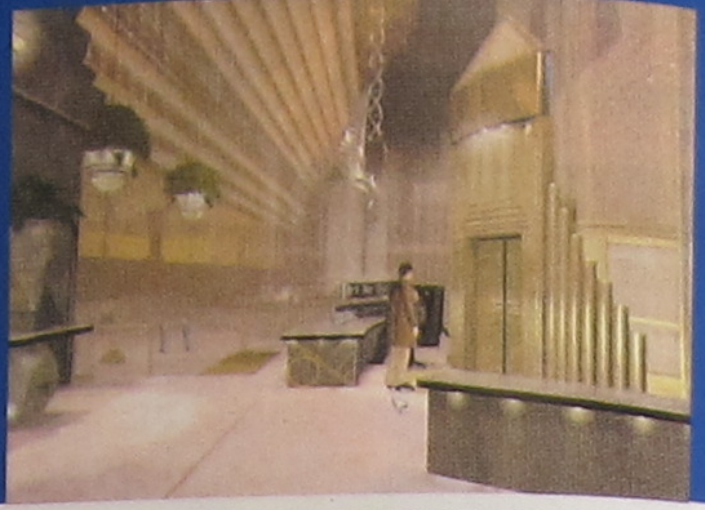
Green Palace那里，IZO会站在门外，和检讨听精銀装饰的问题，也会走入店内不出来，这时玩家要暂时离开这个画面，再走入小贩街，IZO又会出现。查询关于GRIGORIAN，他便替你拍照而借机逃走。先拾起地上的照片，随后走入店内，用枪打坏门锁，进入地下室，看看地下室的武器，继续追击，还是找不见他，此时把他拿下有两个方法：



1.把枪指着IZO，这样若IZO是人的话Steel会把他拿下。若IZO是复制人，Steel便打死他。他是人或是复制人是在开始游戏时，随机设定的，每个游戏都不同。

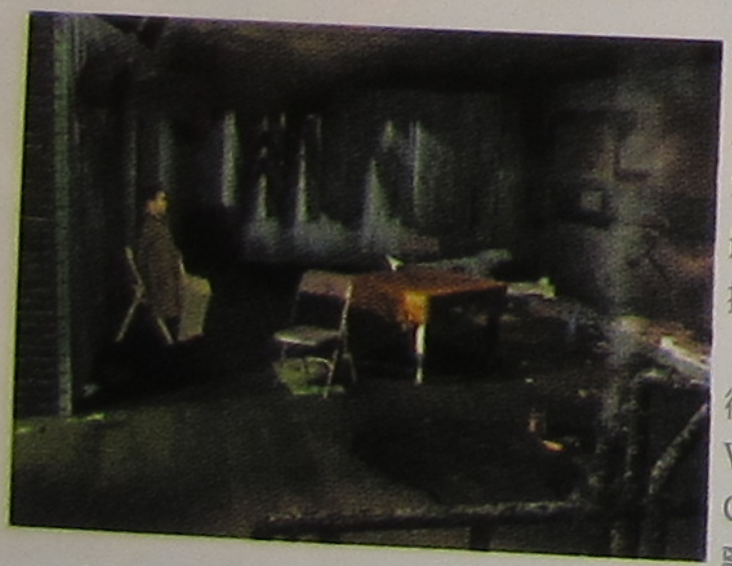
2.从原路走回Bob's Surplus，也会见到IZO，若他是人，便被拿下，若他是复制人Steel也会打死他，不过这时把McCoy移到Steel和IZO中间，使Steel不能开枪射他，IZO便可安全逃走。

然后走回警局，到esper那里检查照片，其中一张可找到奇怪的鳞片(在中央背对McCoy的人的手上)或许也能找到Dektora的像貌，另一张可找到Clovis的像貌和摄影机(远左上方的红点)。回到小贩街，到China Bar那里，和老板谈话，他会把光碟交给你，里面可找到IZO和Guzza两个影像。现在可到DNAROW走进Dream Design那里，见Moraji身临险境，立刻开枪打断他的手链，然后逃离现场。Moraji会当场被炸死，他死前会透露些消息。走上二楼的房间，在绑上红领巾的公仔中找到一封信，查看一下右侧的荧幕然后离开，往对面的Chew's Eyeworld和老板谈话会得到sebastian的住址。交谈完毕便往Bradbury Hotel而去，上到他的房间随即见到一个人走过，跟着人影走一直到浴室。看到那人爬上梯子便随他爬，直到一个有破旧大柜的房间，把柜右侧的玻璃全打碎，爬上天台，进入第三章。



第三章

第三章开始时，McCoy已被绑在椅子上。首先要移动到电热器那里(有红光发出来的)，把绳子切断，然后拾起地上的乳酪，在房间的右上方拾起洋娃娃，从床上拾起Hysteria的代币和附近的一张照片。跟着从左下方的出口离开房间，再向上走入另一间房，从抽屉中找到一个警徽，从浴缸中找出一片奇怪的鳞片，回到柜台从左下离开。检查一下撞到栏杆的黑色车辆再从右侧前座位上找出一张包装纸，然后回到警车上返回警局。分析新找到的照片可找到Clovis、Sadik、McCoy的像貌和一个奇怪的反射影像，Upload资料前，先把这张照片的一切资料存储起来(用Bob给你的仪器Right Clck一下该张照片的资料)免得被人指控你和复制人是一伙的。从主电脑Download来的资料中发觉先前的车辆是从Hysteria卖出的。不过在去Hysteria之前可先到Sebastian的住所去和他交谈一会，再在他的电脑室中点一下电源插头，从打印机那里取得DNA。然后再往Animoid与鱼店、饰物店和Kinston餐室的老板交谈一会，再往Hysteria先与门外的两个老人谈话，再到左上方的车店与Crazy leg交谈。最后走入游乐场中找Lucy……



1.玩家若不想得罪Lucy就不要VK她，警告她关于Crystal后她便自行离去。

2.玩家选择VK她，她便会逃入迷宫中，玩家随即追她然后……

a.与她交谈，尝试弥补恶化了的关系。

b.找准机会击毙她，做个彻底的银翼杀手。不管怎样，下一个地点就是night club。到达后，先到右侧的酒吧去，听过Gordo一番“废话”后，他便自行逃走，玩家追出去后他可能会向你开枪后，也可能站在路中心不动，当McCoy把枪收起后便可自行选择拘捕他或放走他。走入左边的night club，为免被“看场的守卫”烦扰，先点下舞台上的女郎，引开守卫的注意便可走到“可旋转的座位”那里。转到另一个房间，与Early-Q交谈后，等约一分钟，他便会离会和宣布精彩舞蹈表演的开始，走向左侧，观赏表演后马上回到“旋转座位”那里，在守卫未返回自己的岗位前，走进Early-Q的办公室(在刚进club的舞台旁)。来到办公室，在办公桌上找到饰物购买单，在油画旁的格子中找到一张光碟，这时Early-Q便走进来……

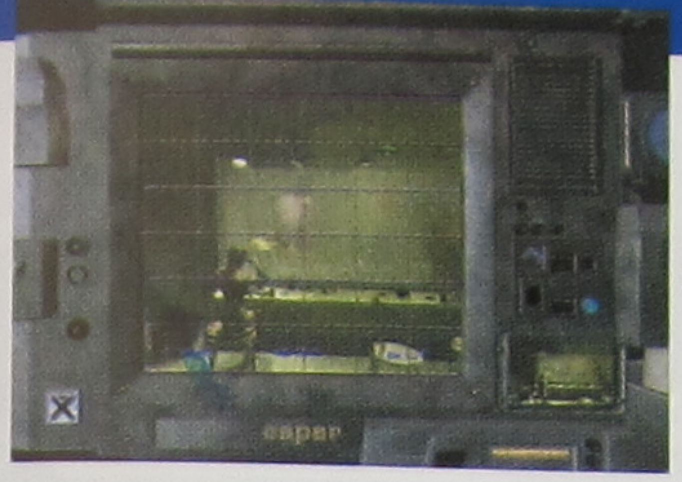
1玩者保持不动，喝下“加料”的酒，随后被抛出Club外并被拿走光碟(内有蝎子和Early与Lucy的像)。

2.拿枪指着Early-Q，他便会坐下和你交谈并以一张照片和你交换光碟。他给你照片后，你仍可选择保留光碟还是把光碟给他。倘若在Animoid时McCoy并没有对蝎子免疫(没点两下只点一下)，蝎子就会咬死Early-Q，你也不可能得到照片，其中有Lucy的像貌。

然后再走回旋转座位那里再往后台找Dektora，VK她后再选择Crystal，她便拿出枪来指着你再叫警卫来收拾你。

经Crystal救McCoy脱险后，回到Club到Dektora的化装室里查看花瓶，取得一张卡后往楼梯去放映，Dektora会使用放映机阻碍你的视线，立刻开枪打坏放映机然后再爬梯子追下去。

1.把枪收起，与她谈话后让她走。

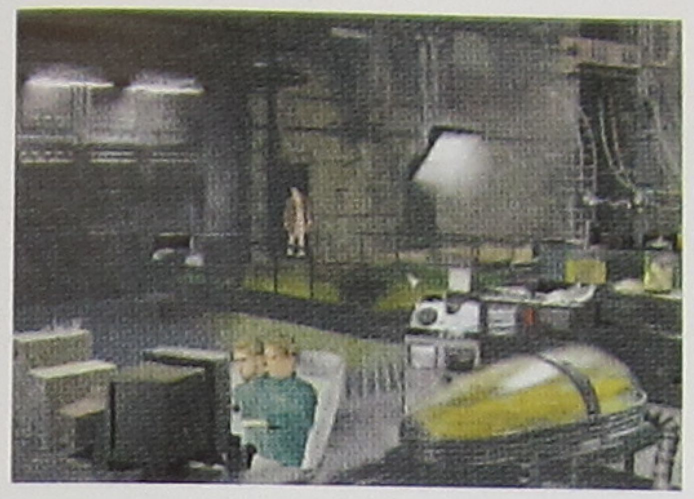


2.立时四处开枪，迫她出来再把她击毙。

3.待Crystal上来后，合力把她击毙。

4.先与她谈话，待她离开时才执行职务一枪了结她。

随后McCoy被人陷害成为通缉犯，以后就只在地下水道走动，进入第四章。



第四章

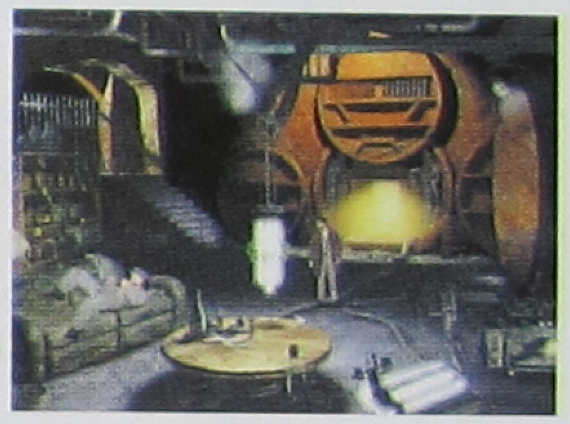
走进地下水道，先打开右下方的铁桥，往右下方去。倘若你与复制人的关系尤其是Lucy的关系好的话，Lucy便会出现在此，VK她后，她便会离开。继续向前进，回到IZO的地下室，点一下便可得到更强的弹药。返回地下水道的十字道口，往左下方返回家中，但住所中有陌生人守着，唯有重返地下水道。在十字路口，往左上方去再转右，然后乘坐电梯到地下室，里面有一个乞丐(倘若第一章时玩家把乞丐杀了，他便不会出现，而你在先前没给他钱，他便不会和你多说话)，与他交谈一会他便睡了，玩家可到China Bar买瓶酒要他再提供些资料。往右走，过桥前先save，等你走到桥中央时，会有一巨型老鼠走向你，此时立刻走回桥头再射死它。返回地下室，再一次向右走，老鼠的尸体会消失，你也可安全过桥，来到Twins的地下室……

1.和Twins交谈后，到地下室的另一个门口往Tryell Building盗取DNA，再以DNA与Twins交换Guzza的罪证。

2.开枪把Twins打死，从他们身后的电脑自己拿取Guzza的罪证，再往Tryell Building偷到DNA。拿到Guzza的罪证后，从地下室的楼梯往上走，用Twins的房间中的电话与Guzza联络。回到乞丐那里往左走，Guzza已在那里等候，与他交谈后，Clovis的声音突然出现。

1.拔枪尽快打死Guzza，以表示原意和复制人合作。

2.等Clovis打杀Guzza，立刻逃走，免被追杀。

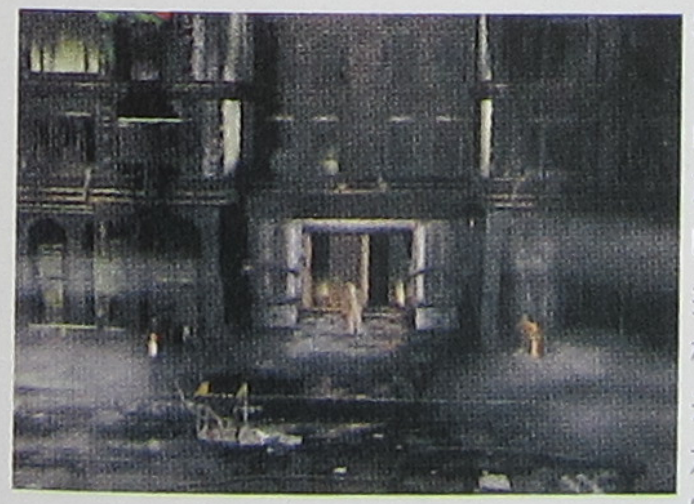


经此事后终于可以返回家中，而且也进入游戏的最后阶段第五章。回家前可再到Twins地下室的电脑内取得Twins的DNA。

第五章

回到家中……

与复制人友好的话发现爱犬被击毙，而且有一支香烟留下。表示Crystal最后警告McCoy自动消失，否则收拾他。进入睡房，听过电话后，玩者便可选择自己的路……

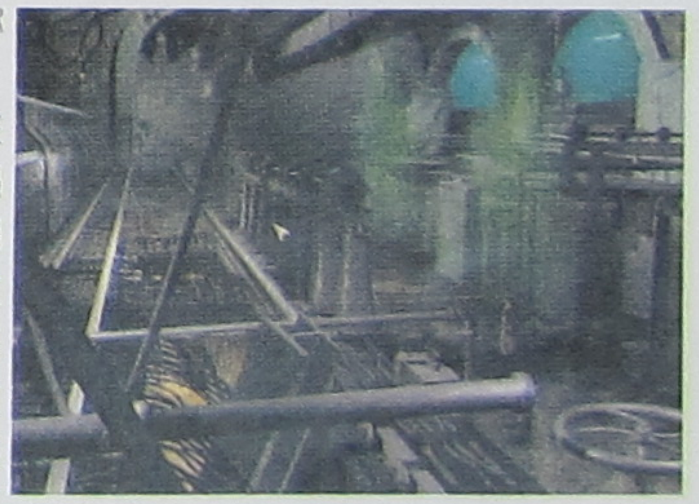


A:走到Hysteria街找Lucy，和她一同走到二手车店内，Crazy leg会给你车钥匙，往天台去，准备乘车逃走时Steel出现阻止你，把她杀死后再往下层去，发觉自己已被重重包围，Lucy想用身上的炸弹同归于尽，但McCoy另有提议，按一下店内左侧的机器，然后往地下水道去，那时车子已顺利运到水道中，上车和Lucy一同离去。

B:与A一样，只是在天台和Crystal枪战时不忍开枪(或开枪不够快)，Lucy被杀，然后迫于无奈才杀死Crystal，从Lucy身上找出的炸弹，跟A所做的一样不过却一人孤单的离开。

C:往Moonbus前去，到此后杀死在此等待的Crystal，再在画面左边取得反应器交给Sadik，上Moonbus，把DNA交给Clovis，与复制人一同离开。

D:和C的结局差不多，不过把反应器交给Sadik后，开枪把他杀死才进入Moonbus，听过Clovis悲惨的遗言后，Gaff已在外等待，恭贺你立了大功，不过你却孤单的离开。如果与复制人为敌的话，回到家中打电话来的是Crystal，她告诉你Moonbus的位置。



E：当你前往Moonbus的途中会遇到Crystal并与她一同走到一条小通道。经过通道时Crystal会被炸死剩你独自前进。通过后会见到爱犬出现在远方。别让它靠近，点它一下，它就会站起来。它身上的炸弹也会爆炸。(它接近McCoy的话，McCoy也会被炸死的)。之后Sadik会出现，杀了他后走进Moonbus，见到Clovis已自动衰亡。

F:和E的做法差不多，只是在小通道时，多点几下那闪耀红灯的炸弹，把炸弹解除，之后继续照E的做法，最后和Crystal一同离开。

备注

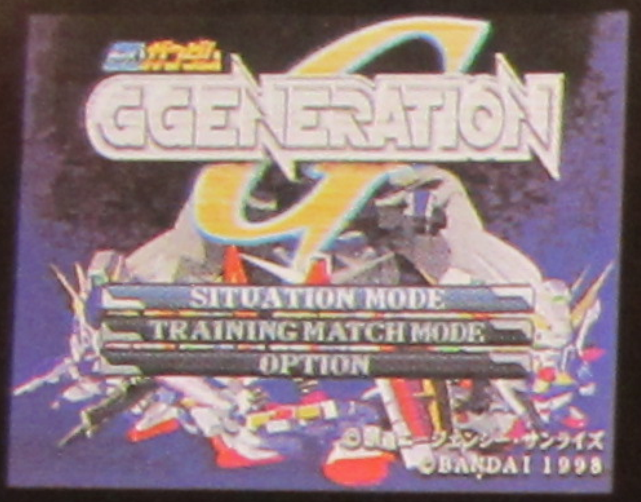
银翼杀手是一款多线路、多方式、多结局的冒险游戏，其中还有部分较细微的分支，不同的剧情组合便会有不同的结局，而选择怎样的结局主要取决于玩家是与复制人友好还是与之为敌。各人有各人的福玩家自己好好思索一下，然后按照自己的意愿找个属于自己的满意结局吧!

攻略精品

SDガンダム GGENERATION ジージェネレーション

机种：PS　　类型：SLG
厂商：BANDAI　　媒体：CD-DOM

集"高达"20年历史大成之战略游戏



游戏模式

本游戏主要分SITUATION MODE(剧本模式)和TRAINING MODE(训练模式)两种。

SITUATION MODE(剧本模式)

经高达20年来近十多套作品为题材交织而成的故事模式，每一关除了有指定的主要角色登场外，更可派出由玩家组成的原创军队参战。

TRAINING MODE(训练模式)

可作最多四人混战的对战模式，资金、版图、机种及出场角色也可由玩家自由调较。

SITUATION MODE的游戏系统解说

STAGEMAP情报

每一话的开始前会出现STAGEMAP情报，这些情报对下一关的部队如何编成十分重要。

GROUPS:

QUEST DEMO: 在符合特定条件的场所或人物战斗时，便会出现QUEST DEMO，这里显示了QUEST DEMO的出现数目。

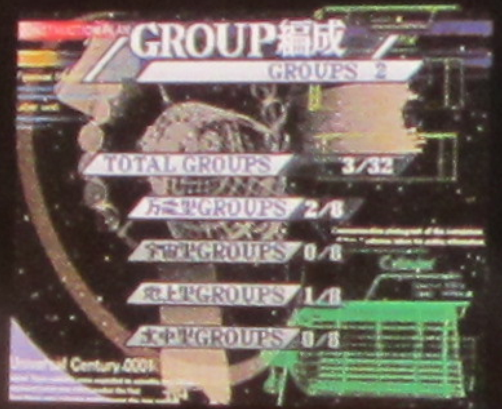
GUEST UNITS: 我方军队出场数目

ENEMY UNITS: 敌方军队出场数目

TURN LIMIT: 在特定的情况下会出现TURN LIMIT，超过TURN LIMIT还未过版便会GAME OVER。

OPERATION ROOM

编成原创军队、MS开发和提升TECHNICAL LEVEL的地方。原创军队的属性和能力对战斗的形势有直接的影响，编成时不能马虎了事。



GROUP编成

部队属性

部队主要分万能型、宇宙型、地上型、水中型四项属性，每项最多可组织8队军队，下一版可出场的属性军队会在GROUP编成画面上闪烁，提示下一战应编成何种军队。

部队的编成

选择部队的属性后会进入"编成LIST"，在这里先生产部队的主战舰，然后编成已有的机种或生产新的MS和辅助机体(左方的"L"是队长机，再在机种下方编成驾驶员后便可出击。(每队应留下一两个空位来捕捉敌方的投降机。)

MS的指令:

移动：移动机体的摆放位置

待机：取消机体的登记

OP购入：购买MS的强化部件

解体：将MS解体

我军LIST:MS总览

机师的指令:

移动：移动机师的摆放位置

待机：取消机师的登记

强化：将普通机师进行强化，强化后的机师虽然拥有和NEWTAPE(NT)同等的能力，但他从此便不能再升级，而且战斗时如果所属战舰被破坏，他便会成为废人(属性变回NORMAL，级别永远停在"伍长"级。)

我军LIST：机师总览

MS开发

开发：当机体的LEVEL到达ACE级时，便开发成其他直属的量产机、试验机等新机体。

TECHNICAL设定

提升TECHNICAL的LEVEL除可强化基地的防卫炮台"加达"外，更可提高购买MS辅助部件(OPTION PARTS)时的折扣率及M S 辅助机体(SUPPORT UNIT)的数目。

STAGE START

完成各项部队的编成及工作后，正式进入下一版的战斗。

MEETING ROOM

完成一版后，便会出现MEETING ROOM，用来确保或清算敌方的回收机体，登记我军的自愿兵，和做新的MS设计。

确保UNIT清算

这里显示了回收回来的敌方机体，全机体确保或清算后才可选"NEXT"选项SAVE到下一版。

各种指令:

确保：保留机体。

解体：解体后可得原机体价值的一半金钱。

全确保：保留全部机体。

全解体：解体全部机体。

我军LIST：现在我军所拥有的机体。

CHARACTER登记

可为新登场的自愿兵登记及改名。

MS设计

两个特定的MS可设计出新的机体。

攻略精品

SITUATION MODE流程攻略

第一话 不可饶恕的暴行

U.C0079年，离地球位置最远的宇宙殖民星3号，以"自护公国"的名义向地球联邦军正式宣战。拥有新兵器MS06-渣古Ⅱ的自护军，在米洛夫斯基粒子下将有限的联邦军彻底压倒，达成一周内制服3个殖民星的辉煌战果。

其后在被称为"一周的战争"中，自护军再次把输入毒气的无人殖民星射向地球，对自护这些"不可饶恕的暴行"，地球联邦军决定尽早派遣强大兵力将战争速战速决。

由联邦军的雷比路提督所率领的正规舰队，在鲁乌姆宙域与刚制服了5号殖民星的自护军，展开史上最大的舰队决战。

战略要点

本话是高达0079篇有名的历史背景"鲁乌姆战役"，开战前红彗星马沙在电光火石间已把联邦军的五艘战舰击沉，因黑色三连星的头号目标是我军的雷比路提督，他指挥的战舰梦捷伦若与敌人的渣古展开战斗，便会发生雷比路被掳的史实事件，若想改变历史开始时便要将梦捷伦号退到版图下方，其余战舰在第一时间上前护航并出击全部S-FISH，待下回合集中火力攻击自护军战舰，尽量收集多台渣古充实兵力及占领殖民星以获得资金。

狩猎目标

渣古Ⅰ及Ⅱ可说是所有MS的原型，以后很多机体也要依它研究及改良，所以在这关夺得多少台渣古会对以后的难易度及机种的开发有直接影响，此外战机加多路也最好能收集到一两台作设计之用。

我军资料：

NO.	舰名	所属机体
(01)	麦捷伦	
(02-05)	撒拉米斯	
(011-13)	撒拉米斯	S-FISH(×4)

敌军资料

战舰NO.	舰名	所属机体
(01)	菲路米路	马沙专用渣古Ⅱ(×1)
		渣古Ⅱ(×3)
(02)	武撒尔	佳亚专用渣古Ⅰ(×1)
		黑色三连星专用渣古Ⅰ(×2)
(03)	武撒尔	渣古Ⅰ(×2)
		加多路(×2)
(04)	武撒尔	渣古Ⅰ(×2)
		加多路(×2)

第二话 高达站立在大地上！

在鲁乌姆战役中惨败后，联邦军再次认真考虑向自护军投降，但了解自护军真正虚实的雷比路将军却主张继续战斗。在签署"南极条约"前，雷比路将军作出"自护无兵"及"彻底抗战"的宣言，联邦军也开始发动"V作战"计划向自护军作出反击。在技术上官汤姆＝尼尔大尉的指挥下，强袭扬陆舰"白色基地号"及试作MS群"RX系列"终于研制成功。

另一方的自护军得到"V作战"计划在殖民星7号进行的情报，随即派遣"红慧星"马沙带领3台MS-06渣古Ⅱ前往攻击，被卷入战火中的少年阿宝＝尼尔，起动了没有驾驶员的试验机RX-78高达，与自护军的MS展开战斗。

作战准备

这关主要是宇宙战，但因接着数版也会出现陆地战的关系，制造万能型的战舰较为实际，太空用的渣古Ⅱ J型在这版是不二之选。加多路和渣古Ⅱ可设计出宇宙性能极佳的"多拉"

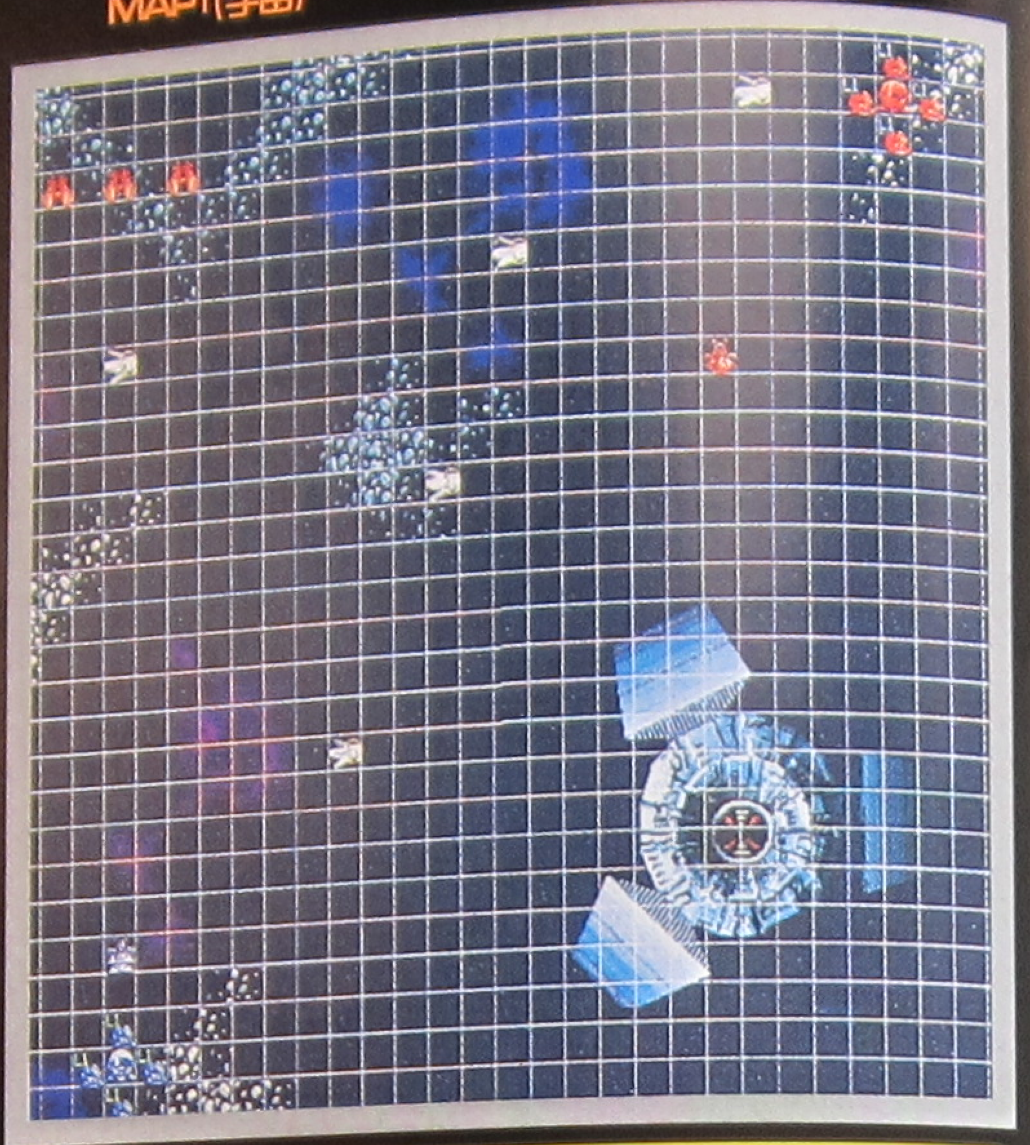
战略要点

殖民星上的高达在这版虽然只有近身武器，以它的性能已足以应付那两台渣古。在宇宙版图上自护军的四架战舰才是真正要对付的目标，左上方三架柏保亚会驶向我军的撒拉米斯作出攻击，而菲路米路则会航行到大气层外等待白色基地号出港。原创部队在我军的基地登记后便可使用，两队舰队出发后要比敌军快一步出击全部MS，敌军三队柏保亚驶出将渣古出击后，待下一回合集中火力将敌舰逐一击破，菲路米路号则留待白色基地号队负责应付，但出港前记得先占领殖民星上的3个城市。占领敌方基地过版会有10000的资金奖励，要全灭敌人还是要军费大可依自己的喜好决定。

狩猎目标

全版的敌方MS也是渣古，若觉得数目太多不想收回，可在他们举白旗时派原创部队的成员将之击破取经验值。但机体LEVEL较高的马沙专用渣古Ⅱ仍值得去夺取。

MAP1(宇宙)



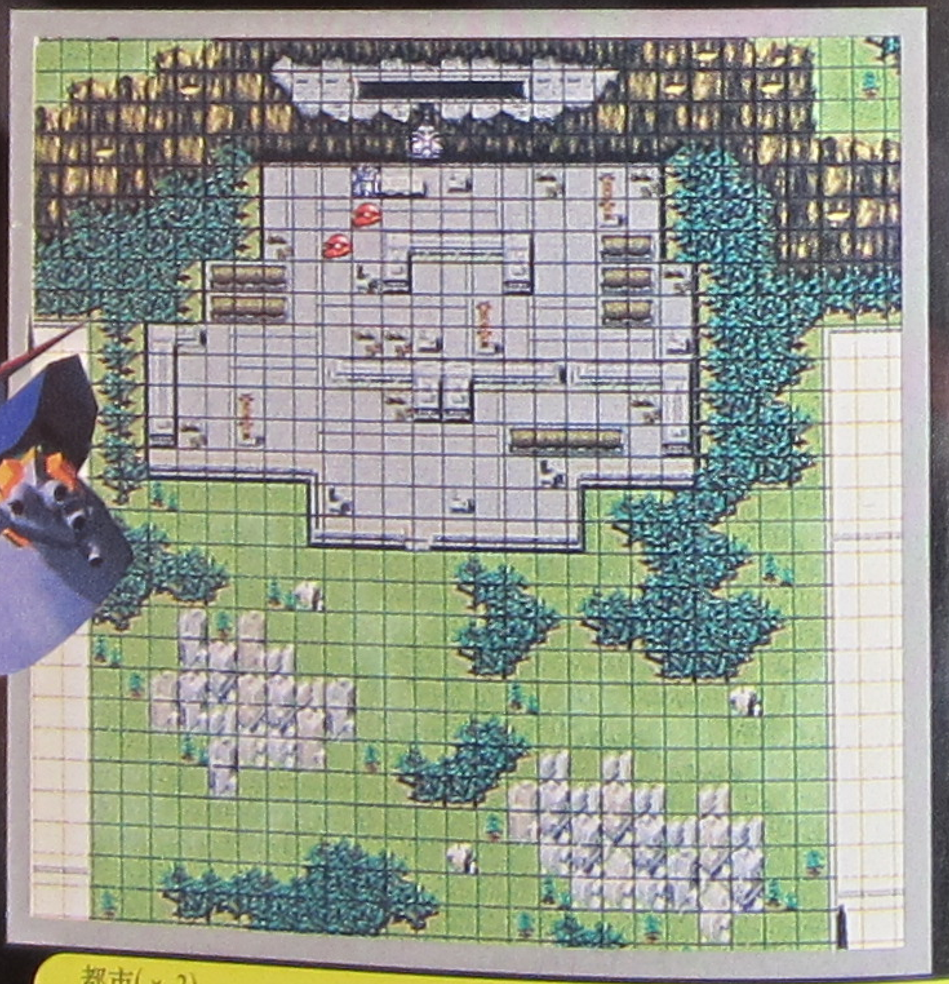
我军资料

NO.	舰名	所属机体
(02)	撒拉米斯	雷公(×2)RB-79K(×2)

敌军资料

战舰NO.	舰名	所属机体
(01)	菲路米路	马沙专用渣古Ⅱ(×1)渣古ⅡF型(×3)
(04)	柏保亚	渣古Ⅰ(×1)渣古ⅡF型(×2)
(05)	柏保亚	渣古ⅡF型(×3)
(06)	柏保亚	渣古ⅡF型(×3)

MAP2(殖民星)



都市(×3)

我军资料

NO.	舰名	所属机体
(01)	白色基地号	核战机(×1)高达(×1)雷射大炮(×1)太空坦克(×1)

敌军资料

渣古ⅡF型(×2)

第三话 突入大气层

殖民星7号之战后，失去大部分正规兵的白色基地号，加入了阿宝＝尼尔等平民后向月神二号进发，而马沙也及时带领特务部队展开追击。

因"非法使用秘密武器"罪名而被监禁的原白色基地号舰长巴奥中佐，以性命作为赌注而成功说服了联邦军高层，正式向自护军发动攻击。在尼多中尉率领巡洋舰撒拉米斯的护卫下，白色基地号开始向联邦军本部"查布罗"进发。

作战准备

这关的主战场是地球陆地战，渣古ⅡF型仍是主力兵器，地上用的移动基地虽然价格不高，但移动时实在会相当不便，因战斗中马少尉会驾驶补给机美迪亚及6架战机来增援，所以空战方面不需太费神处理。

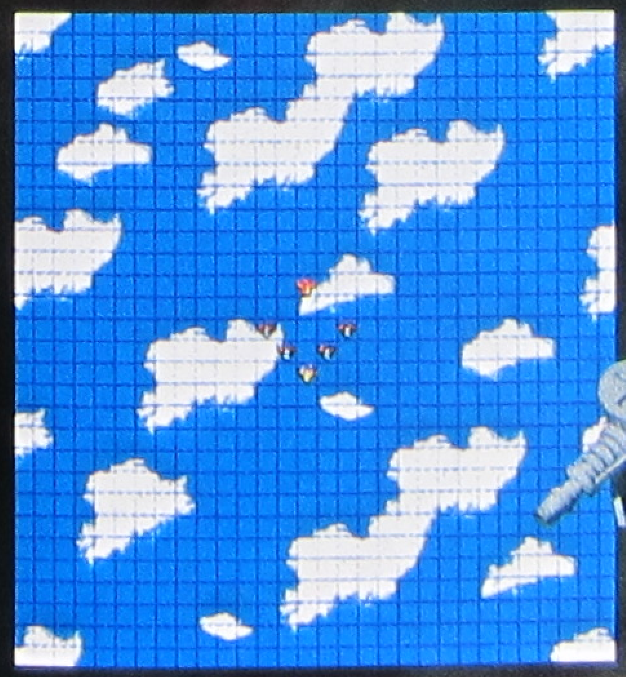
战略要点

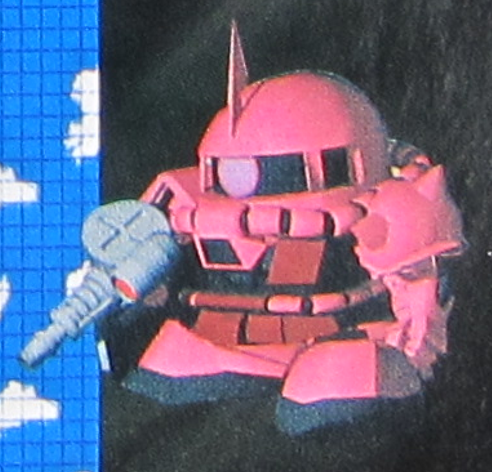
宇宙版图只有菲路米路一队敌军，以白色基地号的兵力足以应付，撒拉米斯队则负责占领版图上四个太空殖民星，接着再落到地面协助原创军攻击，地面上的敌军会以我军的基地作主要目标，作战时要多加留意，增援的补给机美迪亚具有"修理"的能力，不妨多加使用。天空上的大水牛则留待控制了地面上的战况后，再到上空引它下来攻击便能取胜。

狩猎目标

除渣古Ⅱ外这关主要的回收对象是战车马基拉及战机多宝，由于敌机众多，若想收集更多机体而战舰的回收位置又不够的话，将战舰驶回基地把敌机登记后再出来收集便可。

MAP2(天空)

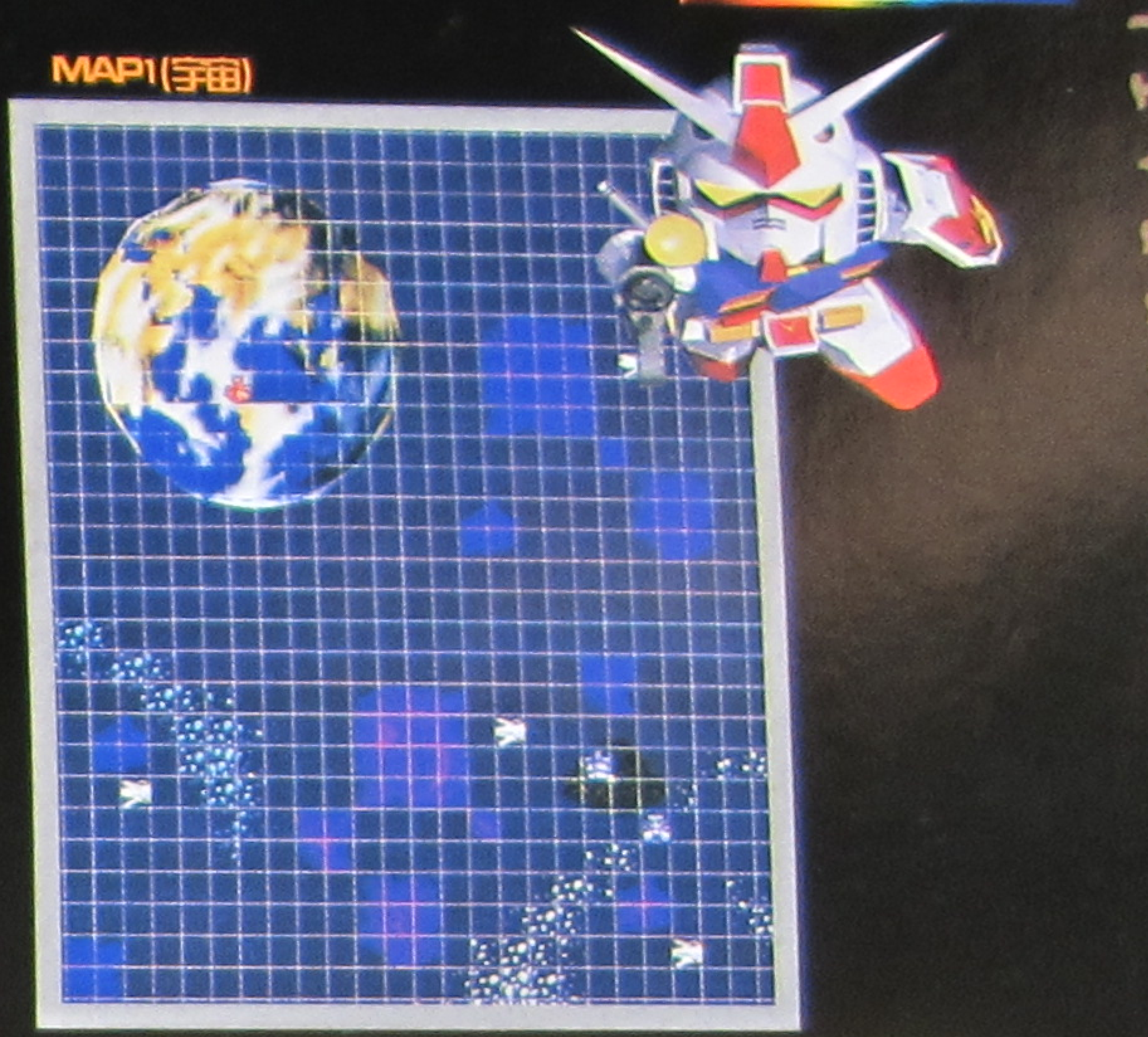




敌军资料：

NO.	舰名	所属机体
(02)	大水牛	加曼专用的宝(×1)多宝(×4)

MAP1(宇宙)



殖民星(×4)

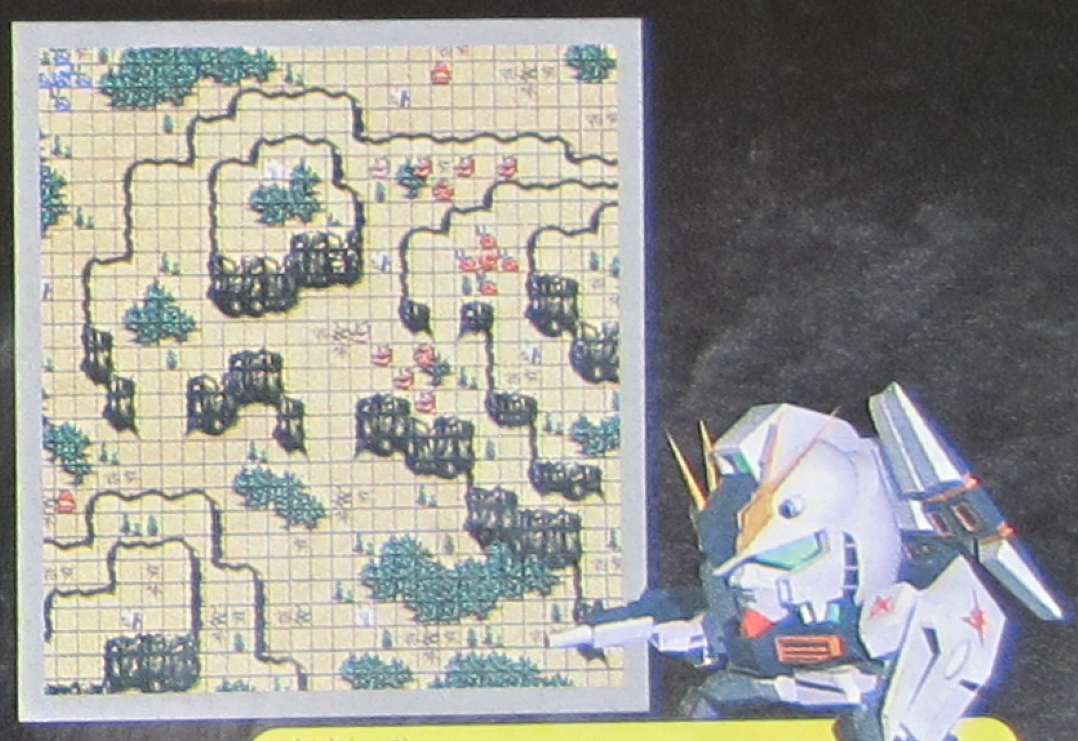
我军资料：

NO.	舰名	所属机体
(01)	白色基地号	核战机(×1)高达(×1)雷射大炮(×1)太空坦克(×1)
(02)	撒拉米斯	沙联(×2)RB-79K(×2)多拉斯FF-4(×4)

敌军资料：

NO.	舰名	所属机体
(01)	菲路米路	马沙专用渣古Ⅱ(×1)渣古ⅡF型(×3)

MAP1(地球)



都市(×5)

我军资料：

本阵(×1)

防卫炮台加达(×4)

我军援军：

NO.	舰名	所属机体
(03)	美迪亚	TIN战机(×1)FLYMANDER(×5)

敌军资料：

NO.	舰名	所属机体
(03)	基鲁浦	马基拉(×4)
(04)	基鲁浦	马基拉(×4)
(05)	沙姆斯	渣古Ⅱ(×2)
(06)	沙姆斯	渣古Ⅱ(×2)

本阵(×1)

防卫炮台加达(×4)

第四话 加曼死亡

向联邦军本部“查布罗”进发的白色基地号，因在突入大气层时受到自护军的攻击而变更了航道，进入了敌方阵地的北美大陆。在自护军的加曼大佐的航空部队包围下，白色基地号被困于废都纽约，加曼大佐相信在自己的空陆大军围攻下必可取得胜利，但他并不知道他的好友马沙已密谋借刀杀人的计划。

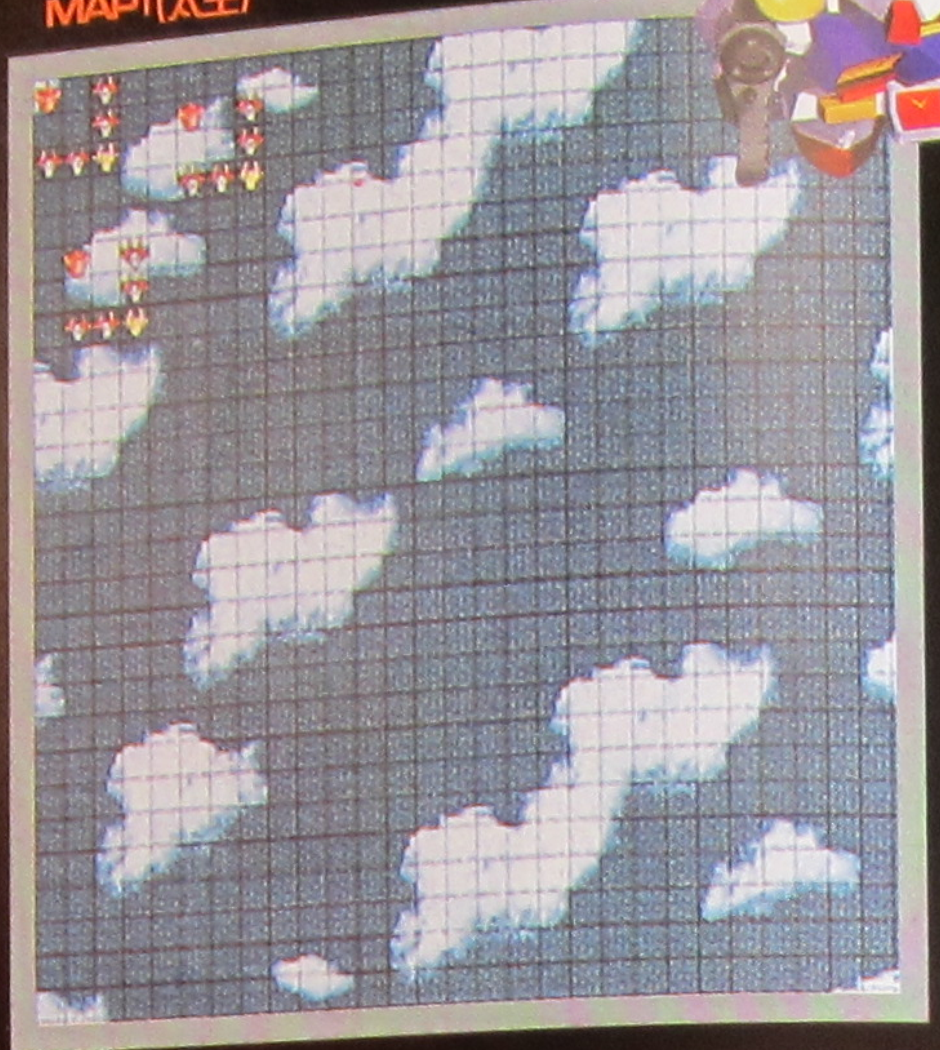
作战准备

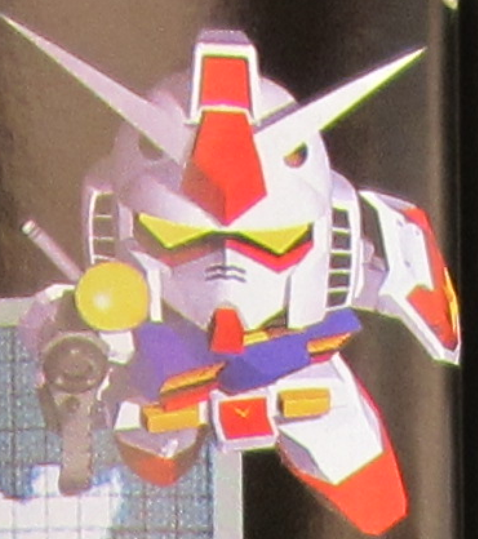
此关是以空战为主，若有战机已达ACE级时切记将它升级作更强的机体，选择机体登记时要留意它的对空性能(SKY)。

战略要点

此关的难易度比前一版简易得多，开战不久敌方的大水牛便会立即向我军的根据地作出袭炸，原创部队出阵后要立即升到上空与它交战。而白色基地号则要停留在原地，待加曼所指挥的大水牛驶近后，立即向它攻击便看到QUEST DEMO(加曼的大水牛受马沙所骗而被白色基地号乱炮击坠的场面)，马沙目的达到便会自行撤退，接着主要敌人便只有上空中的两队大水牛，以原创部队及白色基地号的能力要战胜应无问题。

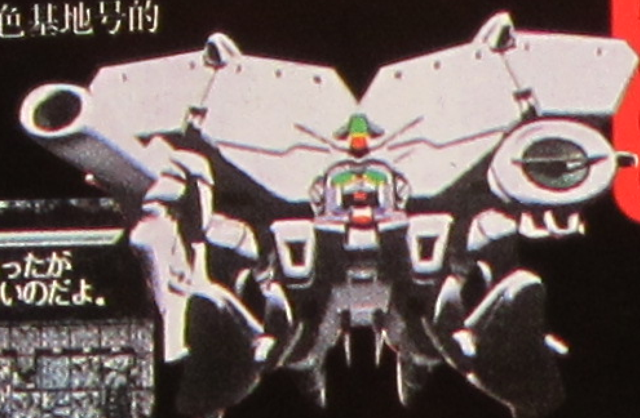
MAP1(太空)

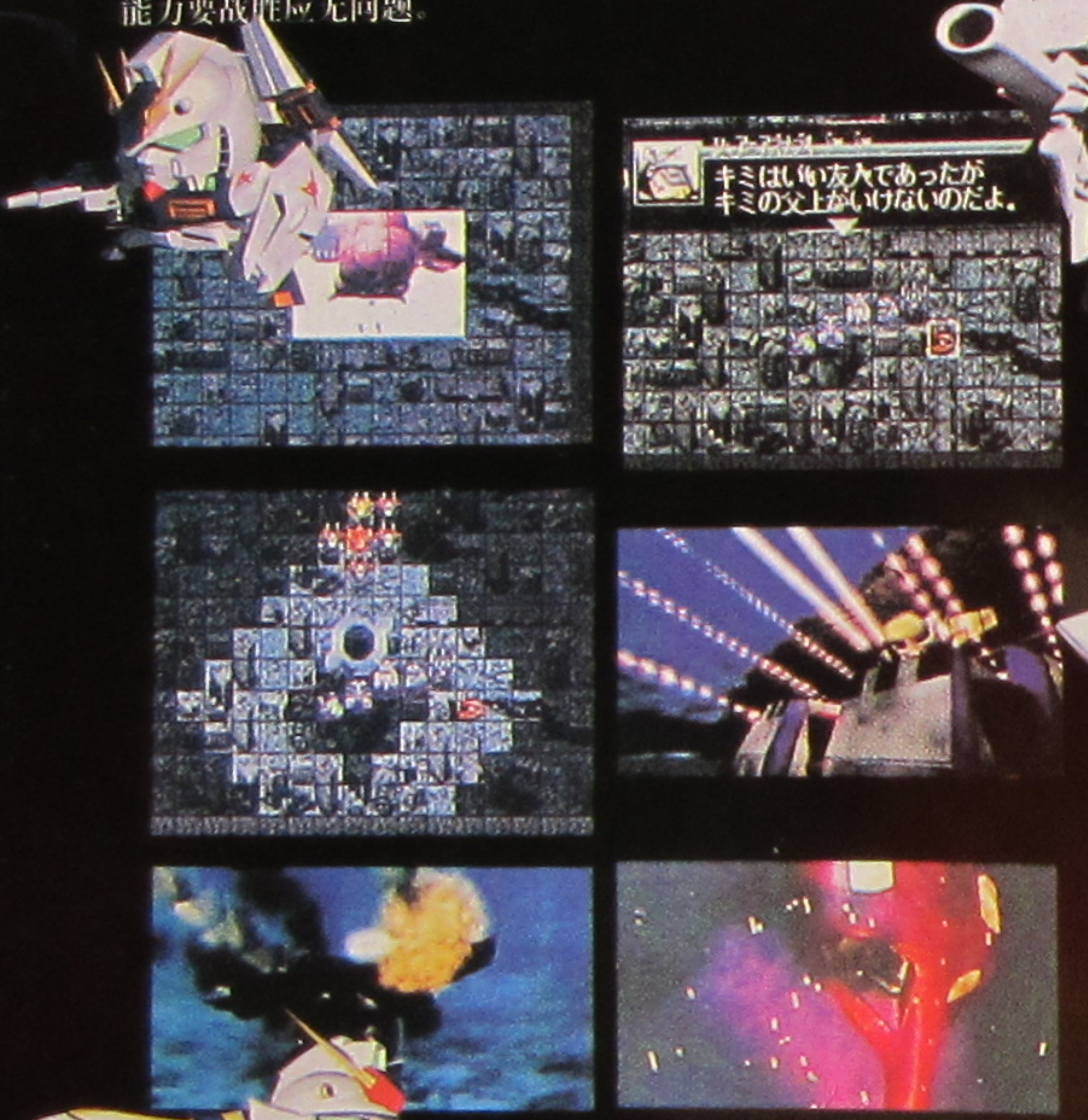




敌军资料:

NO.	舰名	所属机体
(01)	大水牛	多宝(×5)
(02)	大水牛	多宝(×5)
(06)	大水牛	多宝(×5)





MAP2(地上)

狩猎目标

这关的敌方主机机种主要是多宝，若已有太多而不想回收大可将它击坠取经验值。因故事的角色并不能由玩者所调配的关系，因此击落敌人的任务应尽量交由原创部队去负责。

我军资料

NO.	舰名	所属机体
(01)	白色基地号	核战机(×1)高达(×1)雷射大炮(×1)太空坦克(×1)

本阵(×1)

防卫炮台加达(×4)

敌军资料:

马沙专用渣古Ⅱ(×1)渣古ⅡJ型(×2)

本阵(×1)

防卫炮台加达(×4)

第五话 令憎恨加深的激斗

在纽约与自护的地球攻击司令官加曼大佐会战后，终于成功从北美大陆逃脱，向亚洲方向继续前进。而自护军为了一雪战败的前辱，也派出新的刺客再次攻击白色基地号，自护的宇宙攻击军司令官多兹鲁中将，派遣特殊部队赖巴队到地球为加曼大佐报仇，除了赖巴的新型MS“老虎”外，基利亚少将指挥着试作机崭新号及她的手下马哥大佐驾驶的阿沙姆，准备随时突击白色基地号。

作战准备

此版是大规模的陆地战，要派出大量的陆地型MS应付。敌军的新型号巨舰崭新号防守力惊人，一般战机的攻击力可说是对它完全无效，若我军现在仍只有一艘战舰的话，应在这时增添一艘以准备对付它。

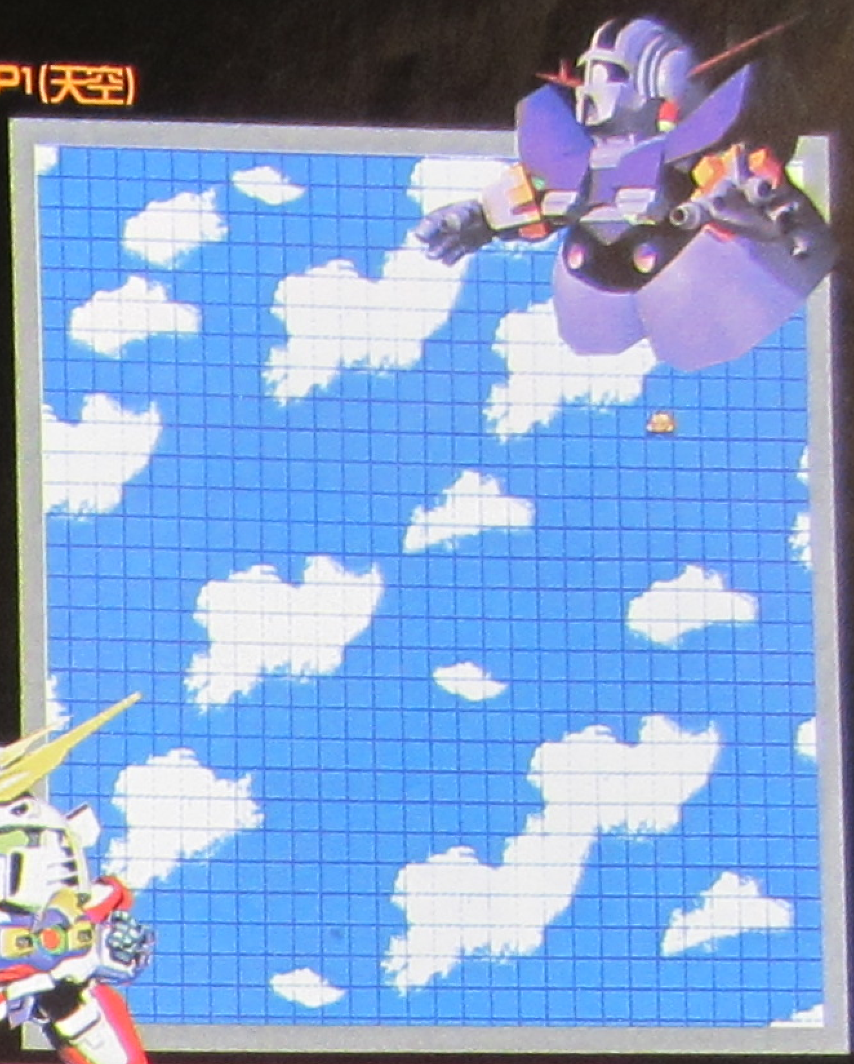
战略要点

战斗开始时高达交由马茜所驾驶，将它驶回白色基地号便会转回阿宝去操作，老虎是必须取的MS，我军到达基路浦附近摆好阵势，待赖巴部队出击后便要集中火力攻击基路浦。部队前进时要留意别接近阿沙姆下的位置，因它会放出地图武器攻击陆地上的我军。将陆地上的主舰杀剩一台后，便派全部舰只到上空围攻崭新号以夺得阿沙姆，各舰行动前紧记要先到都市补充HP和EN。

狩猎目标

这版出现的新MS非常多，除老虎、沙漠型渣古和雷公外，阿沙姆更是必须取得的机体，因渣古和阿沙姆配合可设计出“08小队”的巨型MA“阿沙拉斯”。

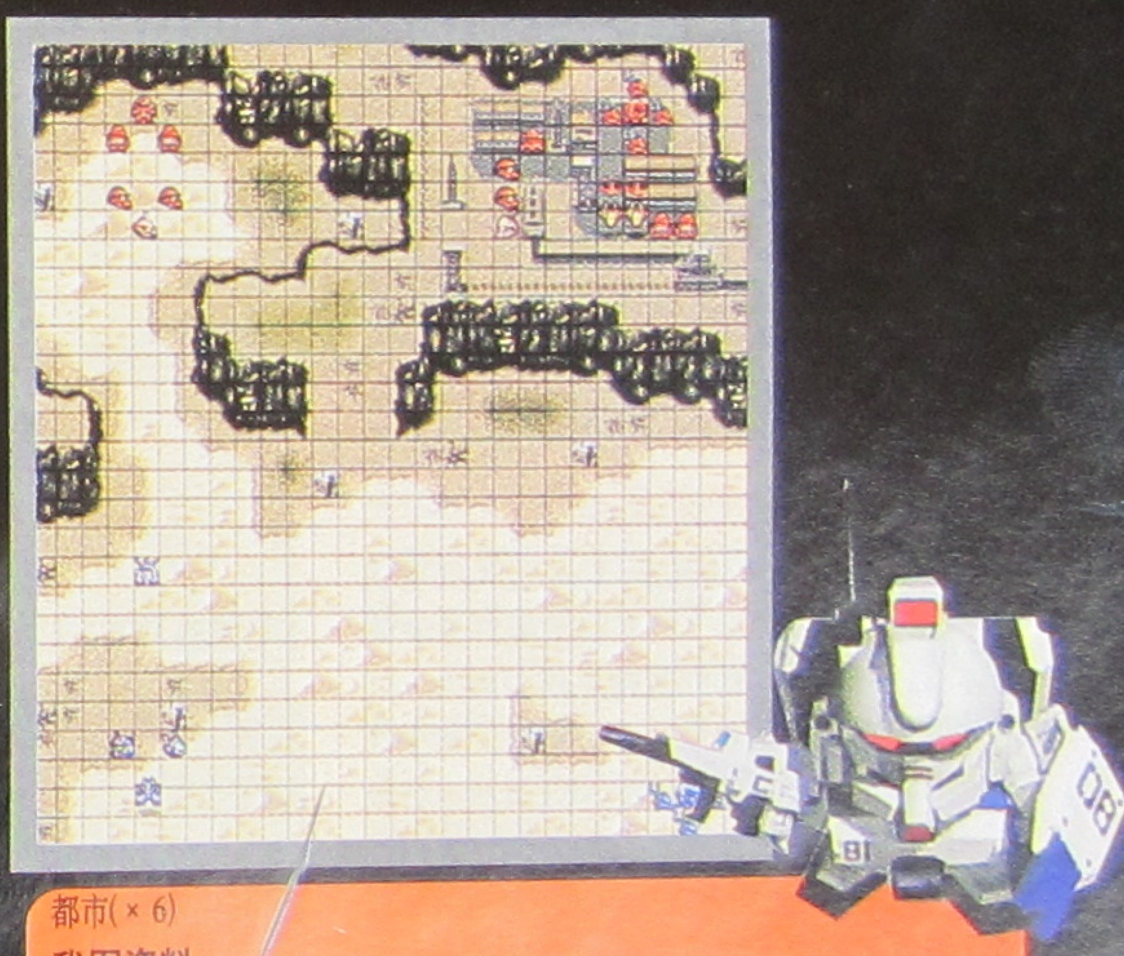
MAP1(天空)



敌军资料:

战舰NO.	舰名	所属机体
(04)	崭新号	多宝(×4)阿沙姆(×1)

MAP2(地上)



都市(×6)

我军资料:

NO.	舰名	所属机体
(01)	白色基地号	核战机(×1)高达(×1)雷射大炮(×1)太空坦克(×1)

本阵(×1)

防卫炮台加达(×4)

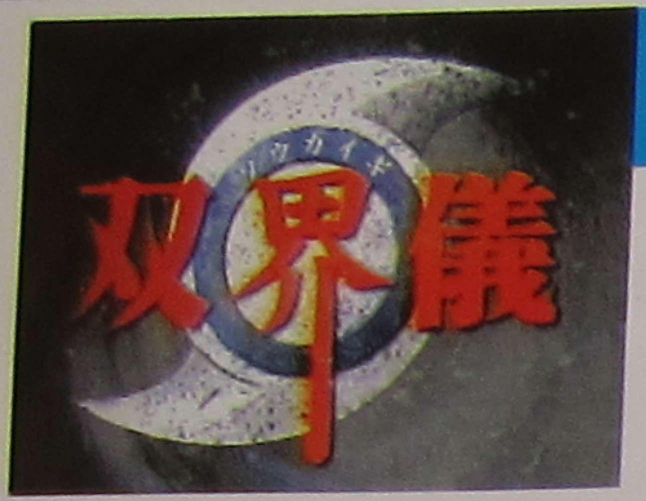
敌军资料:

NO.	舰名	所属机体
(01)	基路浦	老虎(×1)渣古ⅡJ型(×2)
(02)	沙姆斯	马基拉(×2)
(03)	沙姆斯	马基拉(×2)
(05)	丹布迪	沙漠型渣古(×1)渣古ⅡJ型(×2)
(06)	沙姆斯	多宝(×1)雷公(×1)
(07)	沙姆斯	多宝(×1)雷公(×1)

本阵(×1)

防卫炮台加达(×4)

最佳游戏操作及攻略(续)



第六话

故事

五艘政府派遣的军舰出现在海上，向突变的发源地富士山进发。塞上夜斗对五方轮们讲述不老不死的高天之民及其与荒霸吐的关系。娜美姬是高天之民的唯一生还者，同时也是神剑荒霸吐的最后继承人，一万二千年前，被来访的三位紫微仙打败并封印在深海的海底。直柔一行刚刚来到富士山，突如其来的一架直升机却抢先进入火山口……

进入富士山底的巨大地下迷宫，经过一番战斗后来到神宫的核心部分，一个人影闪现在面前。科学技术厅石川县警方新设的防除班科学顾问立科举着手枪对着直柔，她对民间传说和神传信仰较为轻视，因此怀疑五方轮的身份，但是一道阴影却出现在她的身后。立科使用一支类似手枪的武器“御巫式CYCLE力线发振器”来对付六震袛的“尸吼”，而“尸吼”却死而复生，并且还学着立科的样子来嘲笑她的无知。

寄神一览表

KIRIICHIBEI

五行	土
LV	1
HP	256
衰气结界	有
衰气感染	有
结界无效	无
弹性	无
备注	能两只同时左右夹击

KAGOSHOI

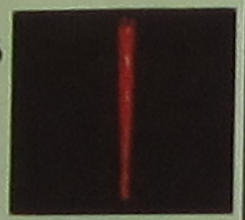
五行	金
LV	2
HP	256
衰气结界	有
衰气感染	有
结界无效	无
弹性	无
备注	会跳跃攻击

TENZURUSHI

五行	水
LV	3
HP	256
衰气结界	无
衰气感染	有
结界无效	有
弹性	有
备注	能够自爆

AKATEKO

五行	火
LV	1
HP	256
衰气结界	无
衰气感染	无
结界无效	无
弹性	无



ONMORAKI

五行	木
LV	3
HP	256
衰气结界	无
衰气感染	无
结界无效	无
弹性	无
备注	可使用结界的固定型寄神

攻关要点

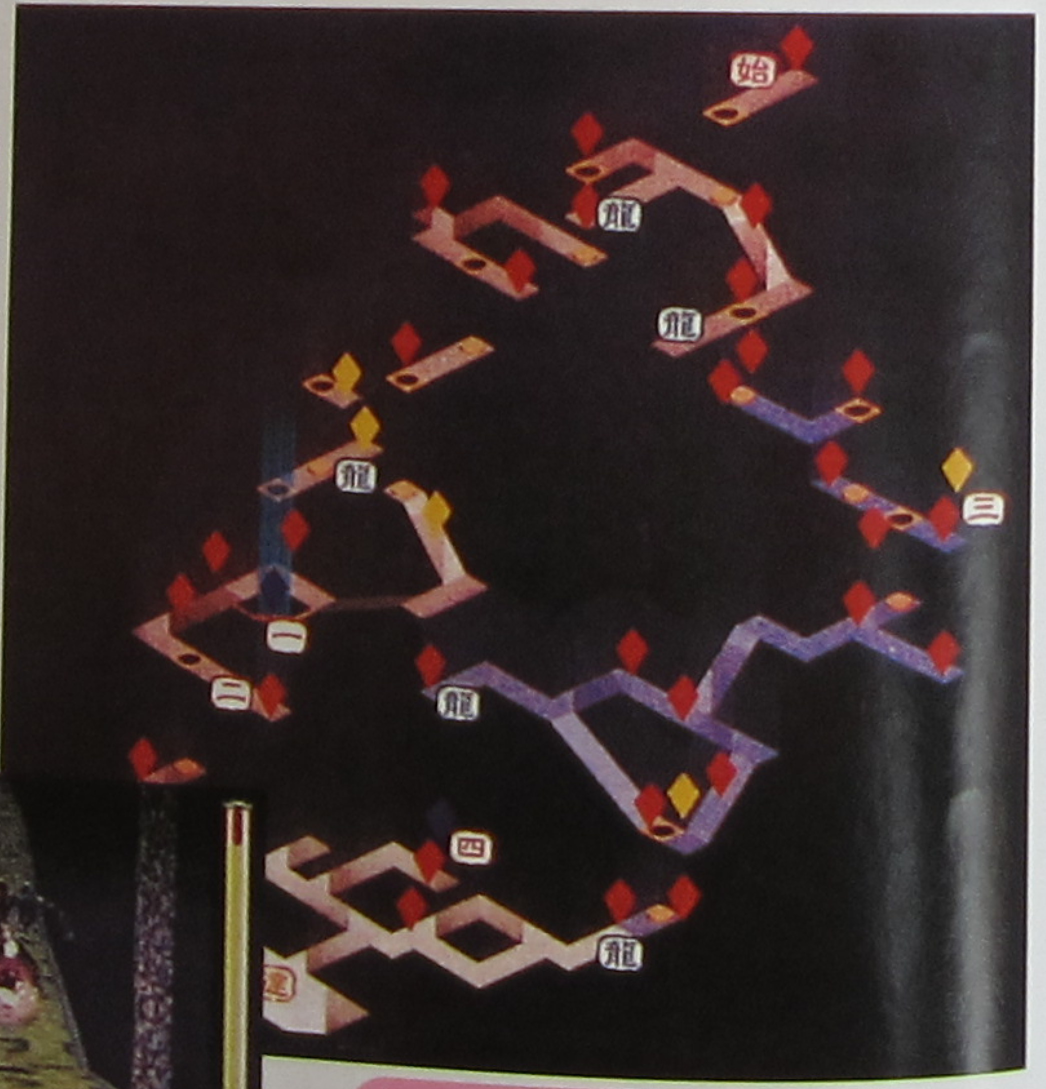
本关的地形较为复杂，轻松过关的密诀是牢记一个“降”字，并且沿途要注意收集晶体石。两种会移动的寄神杀伤力较大，如果被他们封在角落里就会十分危险。寄生在壁上的固定型寄神ONMORAKI虽然不会攻击，但只要一受到打击便立刻会将对手用结界封住，然后再进行攻击。本关空间狭窄，旺气攻击效果不大，如果采用朱童日芙美或者我舞要进行近攻击则较为有效。

对六震袛之五“尸吼”之战

出现在立科身后的阴影便是六震袛之五“尸吼”。“尸吼”是一个较难对付的家伙，近战时它会用右手利爪挥刺；远距离时它会发出电球状的衰气弹，如果被吸住就会连续失血，而在一定距离内它还会发放强力光线进行扫射。要战胜“尸吼”，就要与其保持直线位置，并且连续挥剑放出的旺气弹，就可以对它产生连续杀伤。战斗一段时间后，它会向远处飘移，这时沿斜坡落到它的背后，调整好距离连续攻关，消灭它的3200点生命力不会很难，要注意的是脚下的地面会发生塌陷。

注意事项

“尸吼”五行属水，HP值达3200，能够使用衰气弹和衰气结界，以远距离为主。如果灵活使用五芒醒力、六气封杀、七星招鬼等封阵符，便很容易击倒“尸吼”。地图上的灰色位置一定要留意，因为这个地带是会下陷的。



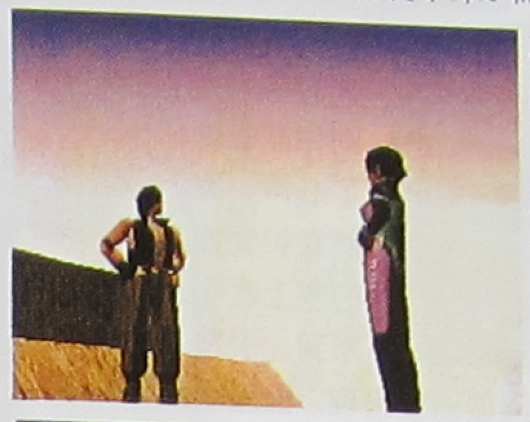
富士山地图
红色小型 SAMGHARAMA 石 × 0
黄色小型 SAMGHARAMA 石 × 5
蓝色小型 SAMGHARAMA 石 × 1

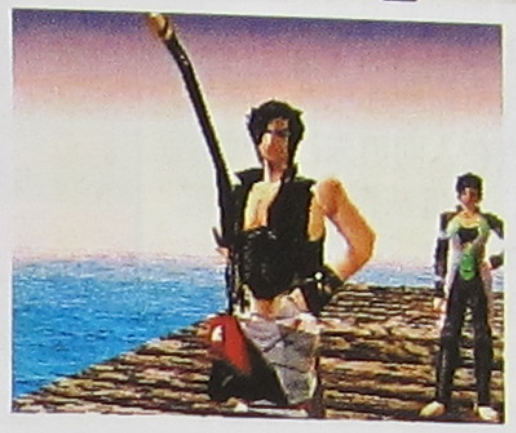
第七话

故事

神殿中那尊被冰封着的神像，就是高天之民崇拜的荒吐神像。使用不动明王的神咒“不动火焰咒”，便可解除神像的封印。八洲念起了“临！兵！斗！者！皆！阵！裂！在！前！不动火焰咒”，热力将荒霸吐神像周围的冰全部溶解。直柔把剑刺入神像的洞穴，神像身上出现了一些特别的文字。洞穴开始震动，震动越来越强，岩块、冰块都被震下来。而政府派遣的舰队却被自己发放的激光炮在山体结界上反弹后归于毁灭。主角一行离开崩溃的神宫去往鹿岛。途中，直柔因为我舞要冷僻的态度差一点发生冲突。突然一股神秘的强力把船吸住，将他们拉向一个隐秘的去处……

在码头的木桥上会见到拯救船的船主汐里，为了保护鹿岛神宫要石和破坏SAMGHARAMA石，直柔、御巫、我舞要搭乘汐里的船前往神宫。这块要石便是御石神文书记载的“楔”，而一个巨大的圆形物体就是六震袛之六的“尸涌”。





寄神一览表

文高宝

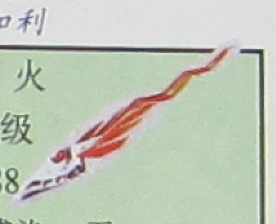
五行：火	
LV:中级	
HP:288	
衰气感染：无	
备注：远距离发放衰气激光	

加都

五行	土
LV	中级
HP	288
衰气感染	有
备注	能高速撞击的寄神

飞之加利

五行：火	
LV:上级	
HP:288	
衰气感染：无	
备注：有弹性及结界无效	

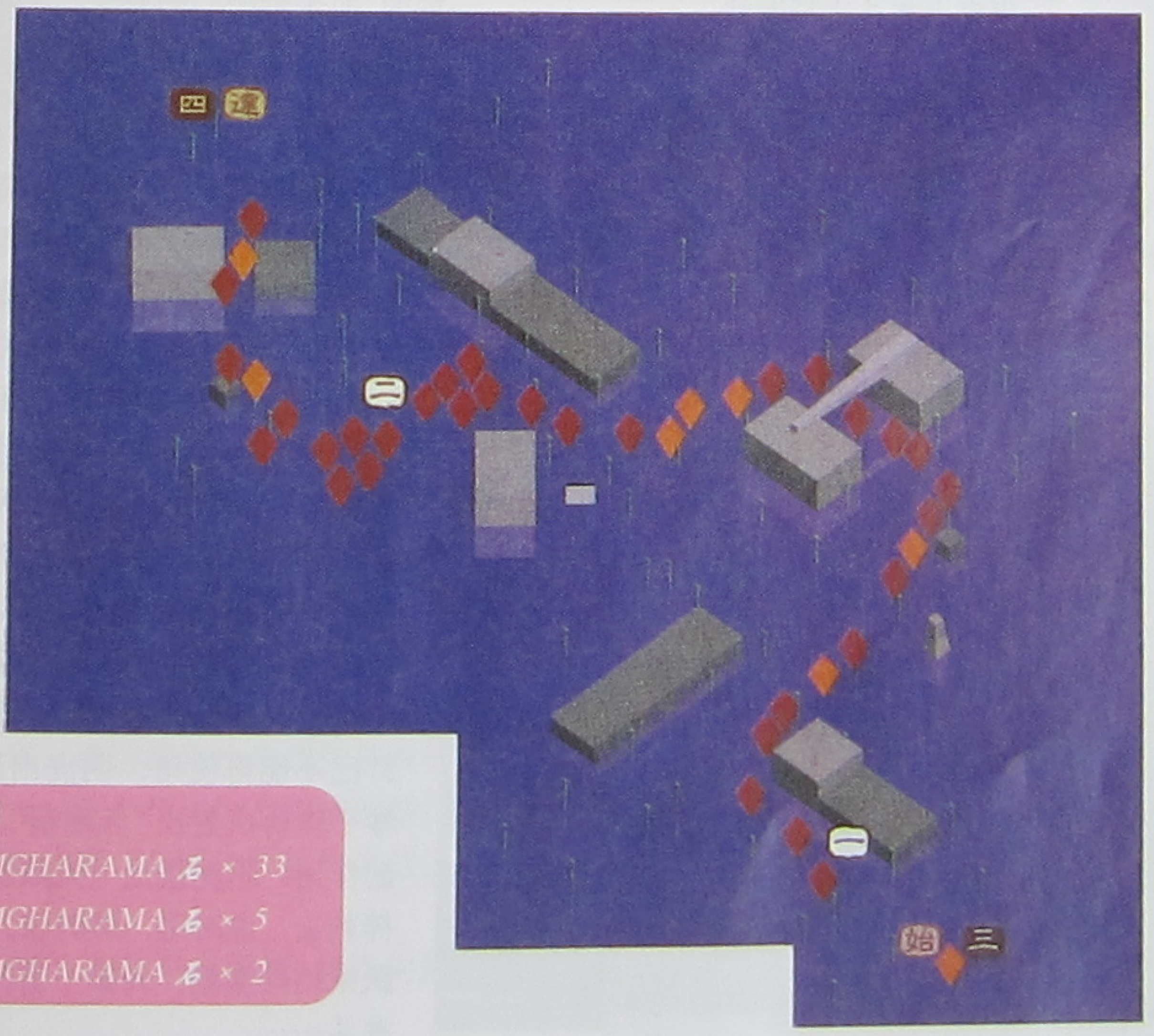


查高码

五行	火
LV	下级
HP	288
衰气感染	有
备注	在空中浮动，突然下降为攻击

揶魔华弥尔

五行	水
LV	上级
HP	288
衰气感染	无
备注	在海上移动，加上会发放衰气弹



鹿岛地图
红色 SAMGHARAMA 石 × 33
黄色 SAMGHARAMA 石 × 5
蓝色 SAMGHARAMA 石 × 2

攻关要点

本关先在船上行进，注意多收集晶体石保证后面过关之需。这一关的寄神较难对付，水面上塔状的寄神会喷出长长的光线伤人，船头上出现的海参状的寄神不但会飘浮着蒙住你的身体吸血，而且会使你中毒；水面上横向穿行的寄神会发放衰气弹及巨大的强光。本关要沿着直线前进，尽量收集途中的晶体石，注意跳跃时不要被晶体石所伤。船在移动，而在船上的移动范围有限，错过机会便无法破坏SAMGHARAMA石。多使用结界和让时间停顿的封阵符“六气封杀”，较容易解除下一版的结界。

注意事项

1. 五行属土的“尸涌”，能够进行衰气放电、超重力束缚、衰气结界，收束BEAM及衰气炮攻击，这一关击倒后在下一关还会出现。

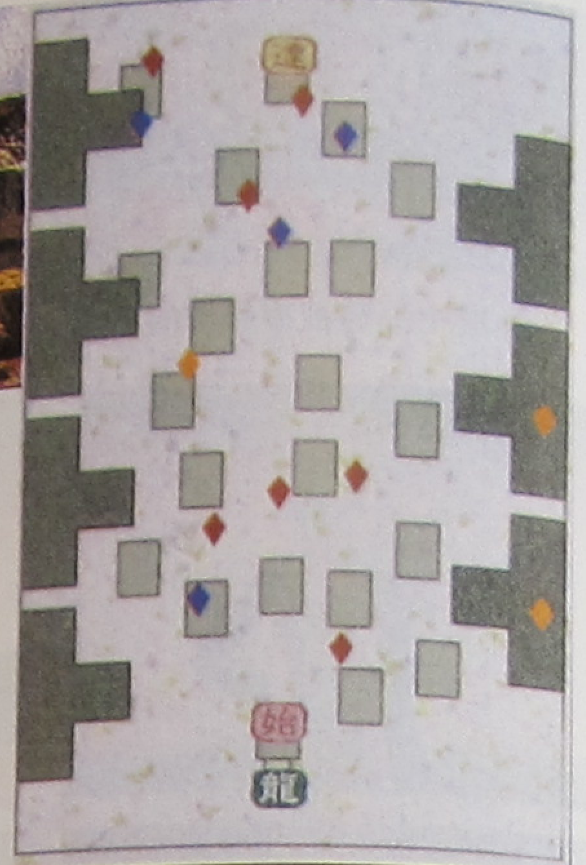
2. 利用我舞要的练气奥义“徒花”，对敌远距离攻击较佳。使用朱童日芙美较容易破坏远距离的SAMGHARAMA石，重要的是一般的衰气攻击对她不起作用。

第八话

故事

突然船身大幅度摇摆，原来是“尸涌”把海水和船一起吸进去。八洲大骑、琴平梓、朱童日芙美在岸上看到后，便想协助直柔他们，琴平梓正准备使用光之矢协助时，突然三位结界神官出现在面前，讲述了常世界之树木的事情。每900年出现一次的常世之柱的果实是由旺气凝缩而成的，吃了这些果实会长生不老，他们称之为非时之宝，非时之宝出现之日，便是禁门开放时。寄神是一种杀人生物，琴平梓的父母都是被寄神所杀，

因此她对寄神恨得咬牙切齿。拯救船终于被“尸涌”吸到了附近，除了“尸涌”后，神宫崩溃了，紫微仙们只能匆匆离去。最后的决战越来越近，几对恋人之间相互吐露了心声。突然意识受控的塞上夜斗来到，引发了一场战斗。河伯三度出现，但想劝说五方轮回归的愿望完全落空。空中平台上，直柔同河伯殊死决斗，战斗结束后，河伯将在人间消失，引起朱童的不胜悲痛，七道法楔全部点燃，常世界将被长久封闭……



日高见地图
红色 SAMGHARAMA 石 × 7
黄色 SAMGHARAMA 石 × 3
蓝色 SAMGHARAMA 石 × 4

登场人物介绍

塞上夜斗

性别：男
身高：184cm
出生地：长野县
年龄：23
五行：水
五色：黑
五神：玄武
五德：智
阴阳：阴
螺旋：左
流派：紫微武甲法
性：对灵体感应力强，常将自己的身体借给其他的魂魄向别人讲话。

特质：身体因长期锻炼而伤痕累累。由于灵力过高自己封闭左眼，身体长期被极强的防御咒文所包围。

武器：左手之甲藏有玄武之魂。

战斗招式：

超级太极弹：方向键加 × 键。虽然只有一种招数，但攻击力强并可无限使用，与其他五方轮成员的奥义超级太极弹作用相同。

使用塞上夜斗的方法

完成游戏后会得到一个记忆储存，使用储存重新开始游戏后，会得到500点的能力值提升点，并可使用塞上夜斗进行游戏。

对塞上夜斗之战

塞上夜斗疯狂地进攻，虽然不能作直接攻击而主要依靠法力和高度的移动力侧面作战，但冲刺攻击带有旺气波效果，被扫中便会扣除三分之一的体力。一旦被吸住，只能继续再战。对旺气攻击，他会使用“三元镇守”加以防御，对付夜斗的最佳利器是善用空中的两个龙穴及使用结界。使用八洲大骑，他的奥义能够连续焚烧夜斗的身体，为对付夜斗的首选人物。

对紫微仙河伯之战

在平台上与河伯的决战，一开始就要抢先登上空中平台，跳跃要仔细，跳跃的力度一定要掌握好。河伯这次没有结界保护，但生命力达到了6800点，衰气弹连射及光球的杀伤力都很强，要战胜河伯就要抓住他的缺点，他的结界防御力较弱并经常停留在附近地面。而平台中心的龙穴更能满足你的需求。

第九话

故事

告别了没人异界的河伯后，七人来到筑波山下。雪花点点，在空中轻漫飞舞，禁门在大地上冉冉升起，再次将常世界与现世界分隔，一切都将就此终结……

来到仙台市街，直柔一行正等着塞上夜斗。一些波纹从被击倒的夜斗脚上慢慢升起，从水波纹中浮现出来的竟然是一个女人，使大家感到十分惊奇，这是利用夜斗灵力出现的娜美姬，为了证实娜美姬不是塞上夜斗假扮，朱童上前触摸她的身体以作试验，突然传来河伯的声音，原来，她正是在12000年前被三位紫微仙击倒后封印在海底深处的娜美姬。同时，河伯也揭开了朱童日芙美的身世之谜。在平安时代，河伯曾生下了一个女孩，并利用她作长生不老的实验，那个女孩就是今天的朱童，说完后他便离开了，娜美姬也消失了，她告诉直柔只有利用荒霸吐才能消灭三位紫微仙。朱童与八洲接吻时，趁河伯不注意，利用银丝向河伯攻击，而河伯的防御宝贝八卦已不能再使用，阴虎出现在禁门之前，琴平梓再次射出“天藏箭”，但这次还是不起作用。阴虎拨出“天藏箭”扬手向琴平梓刺去，说时迟，那时快，突然一人飞身跃来挡住金箭，大家一看，那人却是塞上夜斗……

对紫微仙阴虎之战

这无疑是一场艰苦的战斗，第一阶段，使用御巫四处游走，等阴虎在地面停留时抓紧时间用旺气弹攻击。要顺便破坏一些晶体石，并且尽量不使用龙穴，为第二阶段的战斗来作准备。当阴虎的体力减到4000左右，战斗便会进入第二阶段。

第二阶段，使用直柔继续与阴虎战斗，阴虎四处飘移，发放的衰气弹又有跟踪效果，实在难以对付。躲避的方法是在阴虎开始念动咒语后约一秒种，立即改变方向猛冲。近距离作战时，阴虎会发放射线球大幅扩散，又会用结界封住对手后发放具有穿透效果的衰气，真是非常棘手。取胜的方法是，战斗开始后立即破坏剩下的晶体石，利用带有“五芒醒力”效果的龙穴，抓住隐身机会快速攻击。只要你注意不掉入中间的空穴，加上足够的耐力和毅力，你一定会取得这场恶仗的最终胜利。

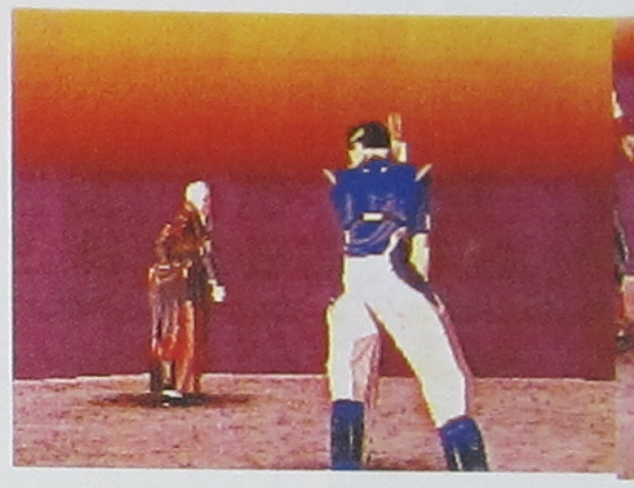
樱之地图
红色 SAMGHARAMA 石 × 10
黄色 SAMGHARAMA 石 × 0
蓝色 SAMGHARAMA 石 × 0

第十话

故事

受伤的河伯捂住胸膛，朱童日芙美跑到河伯跟前哭了起来。泣不成声的朱童日芙美喊了一声“父亲”，河伯便消失了。七个巨柱发出的光连结起来形成了北斗七星图，意味着禁门很快便会出现。来到诹访的盆地，封印着禁门在湖底的诹访湖，塞上夜斗回忆起了十六年前的往事。他与父母一起横渡诹访湖时，因出现御神渡的景象溺水身亡。御神渡是湖的冰面因为突然冷却而压缩，冰面上出现裂缝隆起了冰块和冰柱，这个冰柱就被称为御神渡，阳龙运用“太占图”来占卜吉凶，突然地面震动起来并下起了雪，诹访湖再次出现御神渡的异象并发出强光，三个鸟居结合而成的禁门和阴虎从强光中出现，与阴虎的最终决战已是不可避免……

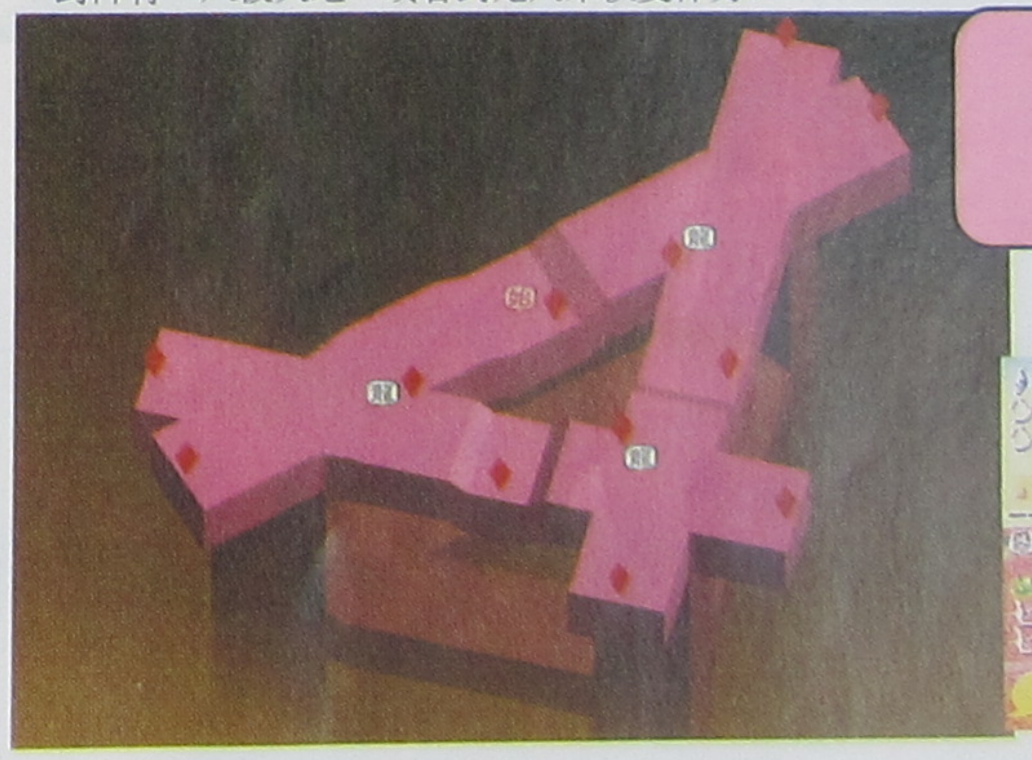
琴平梓为亲人报仇怒火燃烧，再次向阴虎射出了光箭，光箭射入了阴虎的胸口，琴平梓露出了喜悦的神情。然而，这一箭还是没能将阴虎击倒，阴虎把箭从胸口拨出，反手向琴平梓刺来，就在这危急时刻，我舞要突然闪了出来，替琴平梓挡了一箭。“太占图”突然消失使阳龙有点惊愕，塞上夜斗再次从空间的波纹中消失，



娜美姬再次从波纹中出现，阴虎终于被直柔的“荒霸吐”刺中，就在阴虎弥留之际阳龙及时出现，抱起了这个一直共同战斗的表妹及恋人，极度愤怒的阳龙发誓要杀尽五方轮。这次，塞上夜斗所化的娜美姬走到禁门前，又回复为夜斗，两个日思夜想的青年男女终于相见。原来，娜美姬就是一直出现在塞上夜斗记忆中的女子，12000年前她作为高天之民神宫血统继承者守卫着禁门，在与紫微仙作战中被打倒而封印在深海。16年前，娜美姬曾与塞上夜斗相见，双方苦苦思念至今。经种种苦难之后，他们终于在这里相会。这对恋人向众人告别之后，携手离去。

注意事项

五行属水的阴虎HP值达6000点，能进行衰气攻击、超级太极弹、灵封天尊“月华闭门”、强力衰气弹等多种攻击。将阴虎的体力击到4000点时便会出现EVENT，进入第二阶段时她才会使出真正实力。玩家尽量把使用角色的封界符能力升至最高，利用结界把阴虎封印，同时配合“荒霸吐”就能很快把阴虎击倒。使用这个奥义会大量消耗体力，一定要记住使用封阵符“八极天地”或者到龙穴来恢复体力。



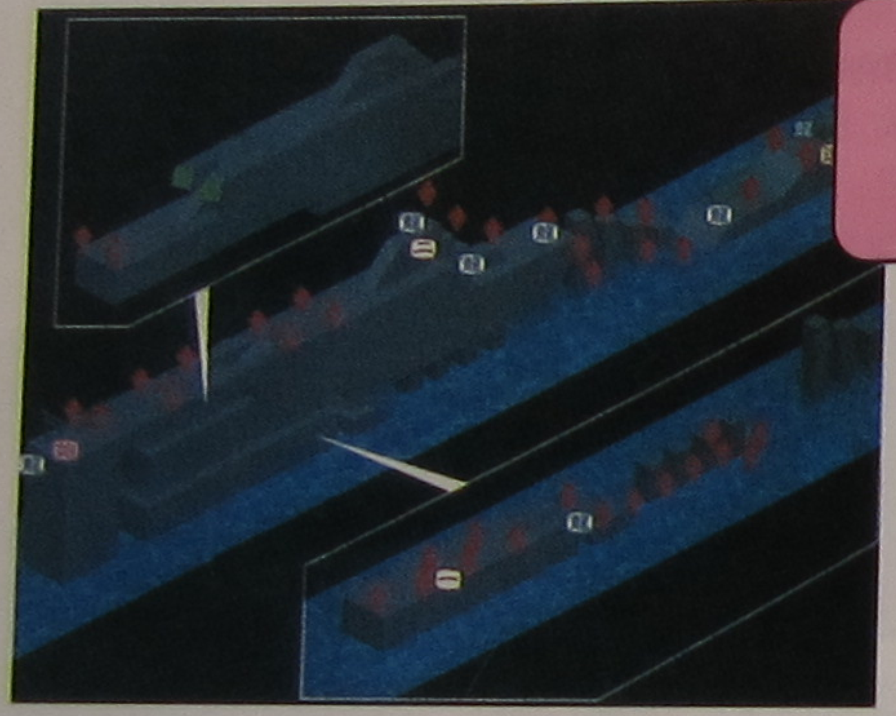
诹访地图
红色 SAMGHARAMA 石 × 12
黄色 SAMGHARAMA 石 × 0
蓝色 SAMGHARAMA 石 × 0

第十一话

故事

阴虎临死前说了一段话，是一些很难明白但是又十分重要的常理，现世界会产生衰气，这些衰气经过现世之柱而流往常世界；常世界会产生旺气，这些旺气也会经过常世之柱流向现世界，循环往复，生生不息。娜美姬要使“依那之地”与现世之柱出现的原因，就是要把现世界产生的衰气流向常世界。“太占图”的咒纹出现在水道上，一座五边形的岛屿渐渐浮出水面，这个岛屿就是已经解除了封印的“依那之地”。塞上夜斗所化的娜美姬飘到鸟居前见到一尊石像，她左手轻触鸟居上的结界，原来这个石像就是被封印了的娜美姬。塞上夜斗和娜美姬能够相见，两人都非常高兴。我舞要突然再次出现，原来塞上夜斗将五神宝珠的玄武之魂传给了我舞要，琴平梓看到我舞要安然健在，兴奋地冲上前去与他拥抱。

由于现世之柱不存在，以致衰气在现世界凝聚，而且原本不属于现世界的寄神也在现世界出现。为了要恢复世界秩序，让现世之柱再度出现，五方轮成员要到“依那之地”进行现世之柱复活仪式。玩家玩到这里，一定会对这个游戏的名称有了进一步理解，“双界”，指游戏中的现世和常世两个世界；“仪”，可能就是指现世之柱复活这个仪式吧。



“依那之地”地图
红色 SAMGHARAMA 石×40
黄色 SAMGHARAMA 石×0
蓝色 SAMGHARAMA 石×0

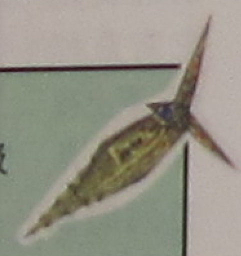
注意事项

1. 本关选择人物要特别注意，因为遇到敌人头目后玩家不能转换使用角色，所以战斗一开始就要选择适当的人物来与敌人作战。使用八洲大骑虽然属性上不利，但是他独有的奥义“火焰独乐”却可以轻而易举地击倒“尸吼”。

2. 五行属水的“尸吼”，HP值为3600点，以近距离槌击和撞击进行攻击。对付“尸吼”的方法与对付我舞要的方法一样，只要绕到它的背后，既可以躲开它的近距离槌击，又可以狠狠地教训它一顿。

寄神一览表

KABUN



五行	土
LV	上级
HP	320
衰气感染	有
备注	能够高速撞击

ANMO

五行	土
LV	上级
HP	320
衰气感染	有
备注	能够高速撞击

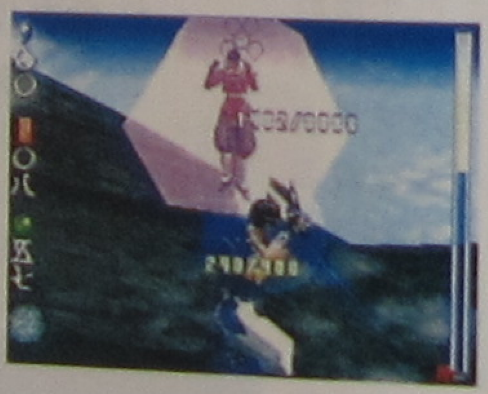
SENPOKU KANPOKU

五行	水
LV	上级
HP	320
衰气感染	有
备注	有弹性，而且能够跳跃攻击

最终话

故事

现世之柱复活仪式正在进行，上升中的现世之柱突然停顿。直柔向再次出现的阳龙发出挑战，两人在现世之柱的柱顶展开生死决斗。直柔的体力受到宿力的牵制，不能得到提升，因此陷入苦战之中。五方轮成员突然悟到世间万物都是由五气的流转循环而成，，他们将武器内的魂辉发放出来，现世之柱复活仪式继续进行。同时，五方轮成员的旺气使直柔的力量得到解放，身处异界的塞上夜斗与娜美姬也将自己的力量传给了直柔。苍龙之魂重新觉醒，直柔以能力最高状态投入战斗。筑波山化为现世之柱，向着苍穹冉冉上升，二人在不断上升的现世之柱上恶战。惊天动地的大战结束了，现世之剑“荒霸吐”刺入阳龙身体，紫微仙无奈地看看现世界最后一眼，连同“荒霸吐”一同化为虚无。现世之柱的顶部发出强光，并长出了枝干和树叶，变成了参天神木。巨大的爆发能量将直柔吞没，五方轮苍龙魂的继承者真武居直柔成为“楔”和“非常之宝”的守护人。御巫美津穗继承了直柔的位置，五方轮成员目送直柔渐渐消失。持续了12000年的斗争暂时结束了，世界各地的石柱开始消失，世界重归于宁静。然而，常世与现世双界的分野，经过现世之柱的复活仪式后，是否能够永远和平相处？生与死、爱与恨、欲望与意志，这些人类的纷争循环往复，永不平息……



注意事项

五行属火的阳龙HP值达8888点，发放的衰气弹无疑是所有敌人中最为犀利的，更要躲避阳龙咒符球的强力一击。阳龙的行动通常都是停留在地面上，而且完全不怕对方的强力攻击，以硬碰硬的姿态与直柔决一雌雄，不愧是“武究天尊”。阳龙的生命力减到6000左右时会出现EVENT，而直柔的能力会提升到顶点。这时阳龙也会使用一些更强的招数，衰气弹会由一道连发变为两道接续，如近身攻击又可能中毒，衰气弹还具有追踪效果，战斗之苦非同一般，要充分利用“五芒醒力”、“六气封杀”、“七星招鬼”等封阵符隐身攻击，两个带有“八极天地”效果的龙穴必须计划使用，保住自己的体力是最重要的，坚持到底就是胜利。结合使用奥义“荒霸吐”结界以及超级太极弹追击，要战胜阳龙应该不是太过困难。

武藏传

机种：PS　厂商：SQUARE
类型：A・RPG　媒体：CD-ROM

基本系统与操作篇

走和跑

按住十字键的任何一个方向，武藏就可以开始进行“走”的活动，这是武藏最基本的运动方式。

当方向键按住持续一段时间之后，武藏移动的身影后面会冒出白烟，这是他脚下扬起的灰尘，这就是他跑起来的标志了。跑的方法还有一个，只需要在按方向键的同时按住R2键，武藏也可以跑起来了。跑时注意要刹车。

推

在前方有障碍物时，走到障碍物跟前，按住方向键，武藏就可以做出用力推的动作，接着障碍物就会被推开。推滚木还有攻击效果哟!

举

这个动作对特定物品和敌人都有效。使用方法是接近要举起的东西，然后按方向加△或□键，这样物品就会被高高的举在头上。

投

在武藏举着东西时，按△或□键就可以将其投出。如果举的是敌人，则可对其造成伤害；如果是其它物品，也可用于砸伤敌人。

跳

除了走和跑之外，跳这个动作是本游戏中使用最频繁的了。使用方法是按×键。

当武藏处于障碍物或断崖前时，可以用跳度过。如果需跳跃的距离较长，可以在跑动时按跳跃键。

特殊动作

特殊动作包括爬墙和二段跳。爬墙是在特定的地方，跳起用剑插入墙壁，再交换按△或□键即可爬上，二段跳是在跳跃中再按跳键，武藏可凭空翻一个跟头，加长跳跃距离。这两种特殊动作都需要取得传说武器才可使出。

寻找白色小动物

相信各位玩家在玩游戏时会因武藏的HP不够而烦恼吧，单凭长级来增加HP的上限实在是很费劲，不如去寻找这些白色的小动物吧。这种白色小动物每打掉一只都可得到一个提高自己HP上限的宝物，若将13只全部得全，则可将生命值提高到500左右。

这些动物所在的位置如下：

双子山的入口左右各有一只，双子山上还有一只；地底湖一只；森林中有两只，矿坑里有两只，贮水湖一只，决战地之召唤兽的地方还有一只。希望大家早日找到它们，把武藏的HP提高到满值500点。

GET IN系统

在游戏一开始时武藏已拥有一种名为“GET IN”的特殊能力，首先玩家要按着R1键不放，当左方的能量计上升至最高时再按□，这样武藏便会将手中的雷光丸抛出。当雷光丸击中敌人时，玩家可再按□键，如果能在一定时间内将画面左方的能量计提升至最高，这样便能将敌人吸收，变为玩家本身的特殊能力，这些特殊技除了能够对付敌人外，更能帮助玩家解决游戏上的难题，接着我们为大家介绍游戏中一些GET IN技，给大家作一个参考。

射出保龄球

当武藏取得这特殊技后，便能向不同的方向射出保龄球。除了攻击力高，更能将某些特殊的墙壁击碎，到达平时不能进入的地方。

射出气功弹

能够用手射出气功弹的特殊技，虽然这些气功弹的攻击力不大，但是其连射性却十分高，而且射程也十分远，不过连续使用会大量消耗BRP的，一定要留意。

缩敌技

这特殊技能将一些巨大的敌人变小，最后踏在敌人身上便能轻易的将其击倒，如果在一些狭窄的道路上遇上这类型的敌人，这一招特殊技便十分有用了。

射出长矛

当武藏取得特殊技后，便能从前方射出长矛，这支长矛的攻击力十分高，而且射程远，最适合对付一些使用近距离战的敌人，但是连射性是其弱点之一。

弹跳技

这特殊技能让武藏利用雷光丸，在地上四处弹跳，在弹跳的时候由于武藏是无须接触地面，所以能够轻易的避过一些充满着陷井的地形。

疲倦入睡

在取得这特殊技后，武藏便会进入疲倦状态，再过一段时间后，更会支持不住而睡在地上，但是正确的用途却不明了。

灵魂出体

这特殊技十分特别，是会令武藏“灵魂出体”，而这时玩家可控制着武藏的灵魂，到达一些平时无可能到达的地方。

红光护体

当这特殊技发动后，武藏的身体会发出阵阵红光，这时如果武藏被敌人攻击，所受的伤便会减半，玩家一定要把握这段时间呀!

增加BP值

这个特殊技能令武藏出现一些幻觉，身边充满着食物，但是实际用途其实是增加武藏的BP，是十分有用的特殊技。

放臭气技

这是一种十分令人讨厌的特殊技，当使用后武藏会放出一些十分臭的气体，而且更会有数只苍蝇围绕着，但却会使敌人不敢接近武藏，真不知是好是坏了。

防护罩

当武藏取得这特殊技后，身边会出现一个防护罩，这防护罩能够防御所有令武藏睡眠的攻击。

自身照明

当武藏置身于一些非常黑暗的区域时这一种特殊技便十分合用了，它会使武藏的四周光亮起来，避免掉进一些因黑暗而看不见的陷井中。

REAL TIME系统

《武藏传》的世界是以真实时间进行的，当玩家在冒险时时间会流逝，而不同的时间游戏的天色更会有所改变，除此之外游戏内某些地方(如道具店、武器店等)，更要在指定的时间内进入，所以要多加留意画面右下方的时间表！在时间经过的同时，武藏的BP值会逐渐下降。当BP下降到很低时，武藏就很难跑起来，只能低着头向前走了。

光之剑与五轮之书

在一百五十年前英雄武藏与暗之魔人战斗后，武藏为了怕有人利用光之剑利根特作不当的用途，于是将光之剑的力量分为五个部分，并将这些力量封印在不同的地方，这些力量便称为“五轮之书”。而一百五十年后，武藏为了让光之剑拥有昔日的力量，便要到各个封印处取得光之剑的五种力量，所以每打开其中一个封印光之剑就可获得一种新的力量。

序章：召唤

在日本江户时代有一传奇式的剑客“宫本武藏”，因此人在一生中从无败绩，被誉为日本的剑圣。这个游戏中你不仅可以见到宫本运用大小双刀独创的“二天一心”流，还会见到使宫本声誉达到顶盛时期的一场决斗——于岩流岛斩杀当时最负盛名的佐佐木小次郎(第四章的情节)，而且游戏中有一条辅线就是收集“五轮书”的地、水、火、风、空五卷书，在历史上“五轮书”是宫本晚年融合自己剑术、思想、战术的一本兵法书。不过游戏中时间可不是前江户时代，地点也不是日本，武藏与暗之魔人之间的战斗是游戏的主线。

故事要从一百六十年前说起了，当时有个暗之魔人和他的手下们一起统治世界，多亏当时王国的国王和皇后用了“英雄召唤”，召唤来了一个英雄武藏。武藏用“光之剑”封印了暗之魔人，而暗之魔人的力量变成了五块宝石，五轮书的力量分成五卷，只有光之剑可以吸收这力量。武藏的光之剑被武藏封印在了雷神塔，拥有英雄召唤的王族在崖上修建了王城。这样和平的日子过了一百六十年。现在人们在地下发现有毒液体，一旦遇到空气就会变成固体，它可以使动植物变得凶暴，但也是一种高效燃料，并已经广泛的动用于工业和民用。这个王国路·柯亚露帝国都在用它做燃料，王城下面的艾美也古村就是开采这种液体，路·柯亚露帝国为了独占这种液体，向国王不在城里的这个王国国凭借先进的蒸汽武器发动战争，很快就打到了王城下。为了挽救王国，王国的公主使用了“英雄召唤”，再次召唤了英雄武藏。武藏为了打倒路·柯亚露；要去雷神塔拿回被封印的“光之剑”，在临走前大臣给了武藏一把有吸收敌人能力(GET IN)的剑——“雷神丸”。

为了得到光之剑利根特，武藏开始了他的冒险旅程!

第1章 踏上旅途

利用低智商的敌人来熟悉系统，方便以后的操作

武藏由王城出发，一路的敌人不但弱，甚至有一些傻。大家可以在此熟悉系统和操作方法，不会有什么损失(从第二章开始，死后只能花一半钱复活或者从记录的地方重新开始)。武藏跳过一条河后，推开一块挡路的石头，再走几步就要小心敌人会推下滚木和三个大柱，在躲过以后来到了一条比较宽的河边。

第一次使用雷神丸的特技(GET IN吸收敌人的能力

虽然看见对面有一排木桩，但不知如何才能将其架到河上，正在武藏为此发愁时，突然旁边出现一个家伙偷袭，只可惜其枪法简直差得吓人，现在大家就可以用GET IN 技了(只要按住R1直到屏幕左侧的能量槽满后按□键，雷神剑就会飞出，刺中敌人后连按□键，大约十四五下后，当屏幕左侧能量槽再度长满，就学会一项特技了)，游戏中很多地方要用到。武藏特技学会后，按○键就可以将河对面的木桩击倒，铺成一座桥。武藏过河后推动一段横木压死五个敌人，最后击碎一座石像，就来到一个水池边。

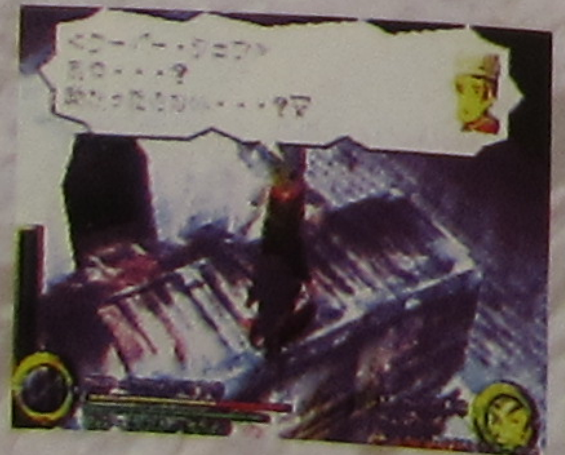
攻击四个封印石像时要注意躲开中央巨头像攻过来的雷电

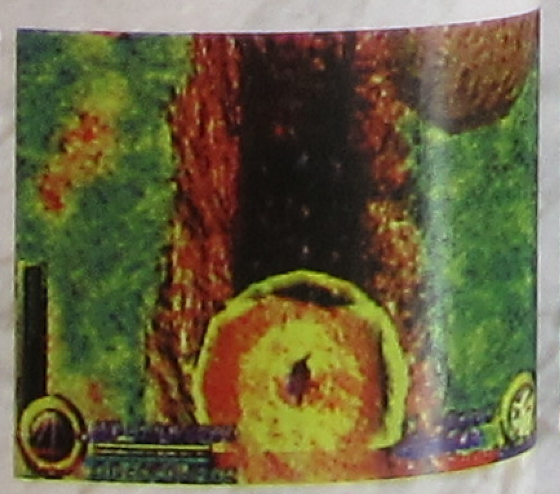
水池中央有一个巨大的头像，池边有四个武士像，打碎武士像都会发现一个封印，只要踏上去就会解开封印。当解开四个封印后，雷神塔会从水池中升起。

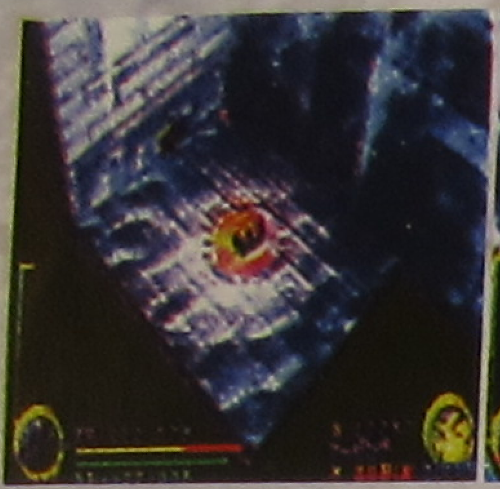
认真练习运用跳跃技躲避攻击，这对以后很有帮助

顺着螺旋形道路向上，一边跑一边躲滚下来的障碍物(先跑外圈、再跑内圈，然后跳过滚木，如此　　躲两遍，就可来到塔门前)。进入雷神塔内部后武藏看到塔正中有一团火焰，火焰上方有一口大钟，只有灭掉这团“守护炎”才能达到塔顶。顺着跑道来到比较靠上的地方发放气功弹，打断钟的绳子，钟掉下来熄灭“守护炎”从而打开了道路尽头的门。

第一个较有难度的谜题，此后遇到的谜题要比







这难得多

武藏来到一个小房间，紧接着就被传送到了塔顶，塔顶的巨头像眼中发出的光线封印着"光之剑"，只要踩在剑前不远处的踏板上，巨像眼中就会停止放光，看来只能用什么东西压在踏板上才可拿到光之剑，这时只要引一个敌人来到踏板上，使敌人眩晕并停在踏板上，武藏可以用这段时间拿到"光之剑"利根特。

惊心动魄的一幕千万不要被巨石像压住哟！

随着剑被拔出，巨头像也倒下来，武藏开始了一段大逃亡。先是从塔尖向塔下笔直地跑，此时巨大头像会跟在武藏后面向下滚。由于奔跑的路面是雷神塔的墙壁，所以有许多突出来的地方阻碍武藏的前进，为了保持速度玩家要在武藏大喊"JUMP"的时候及时地跳过阻碍。终于冲到了塔底，正当武藏想松一口气的时候，突然发现巨头像并没有停稳，又翻滚着向他压来，又一次大逃亡开始了，这次的路就是由王城冲过来的那条路，路上有许多障碍物阻拦武藏前进，但是只需要躲开障碍物即可，帝国兵也因巨石像而吓得惊慌失措，对武藏根本没有妨碍。跳过摆在路中间的一条条巨木，绕过路上一块块巨石，最后跳过王城的护城河，武藏一路狂奔终于来到王城前，由于速度太快武藏撞破大门进了城堡。

对战帝国巨型机械兵

对付这种机械兵只能先攻击前面的两条腿，每打坏一条腿，机械人的中间弱点就暴露出一会儿，但是这个东西可不是那么好对付的，，他会不时地扔出手中的大铁球，腿上会喷出蒸气，有时还会放出火焰包围武藏，只有在它扔出铁球时及时跳起(铁球在空中转两圈时按跳)，然后利用机械兵在收回铁球的一小段时间去打他的腿(但如果你是一个A·RPG的高手也可以直接用回旋斩砍它，不过要小心蒸气)。在屏幕的左上方有机械兵的血槽，打败他后武藏会把他从宫殿中扔到后院去。

此时机械兵又会复活，然后把后面的两条腿转到前面来，这时的打法和刚才差不多，就是小心机械兵会掷出铁球来攻击你，有时还会掰断柱子向你扔过来，注意躲开它的攻击，抓住机会再次将其击败。

但机械兵又一次复活了，这是最难打的一次，因为它只有在高高跳起而又没砸着武藏的时候才能有效地攻击他，其它的时候武藏只能四处乱躲(在机械兵跳起后武藏要向上跑，至少要跑到屏幕一半以上的地方，当看到地下的影子后，再向下跑，同时按R1键蓄满能量槽，等机械兵掉下来后，就按△键使回旋斩，如此四五次就可以打败他了)，武藏举起机械兵被打掉的铁球扔了下去，机械兵终于爆炸了。

第2章　地之书

城中多转一会儿，能学到很多跟游戏有关的知识。早上起来，武藏来到了祭司那里，祭司对武藏讲了书中记载的关于"五轮书"的事情，说书中有地、火、水、风、空五种力量，但这五种力量在一百六十年前就被分散在各地，而这五种力量也正是光之剑所隐藏的真正力量，只有打开这五轮书的封印才可以真正解放光之剑的力量。

村长真是个狡猾的家伙，竟拿这么重要的事情做代价来找狗

武藏开始了寻找五轮书和传说之武器的路程。武藏从王国用滑索来到了艾美也古村，在那里见到了村长(屋顶上有一个风向标的房子)，村长说知道一些关于"传说武器"的事情，不过不能白白地把重要情报告诉武藏，交换条件是先找一条狗，这只狗去了"双子山"，并且告诉武藏双子山的具体位置。

这里会遇到新的小敌人，使用雷光丸来吸取它们的特技吧！

武藏来到了山口，山口的人说守卫这里的士兵不见了，只有守卫兵才能让武藏进山，武藏只好再次来村中。从一个囚犯口中得知守卫兵在森林中，从旁边的入口进入睡魔之森，在森林里可以救出"双子山"的守卫兵。

使用"变小"的特技渡过大嘴怪那一关

再次来到双子山前，卫兵同意武藏进入。进入后顺着山向左走会来到河边，对面岩石上有一个巨大的怪物，河中间有一片荷叶作为垫脚的东西，这时不管你怎么跳，都会被怪物打到河里，为此一愁莫展的武藏又想到特技，用这个特技对一个黑色的怪物使用，就会从它身上学到"变小特技"。在河这边向对岸的怪兽用"变小"特技，敌人就会缩小，如此就可轻松跳过，再走一点就会看到河中央有一个小岛，而那只狗就趴在小岛上，武藏跳到小岛上，发现这只狗啃完骨头后睡着了，不论你如何打它，它都不醒(简直就是一只死狗)。没办法，只能把它举起来，扔到河岸上，再由河岸边一点一点扔回村里。

武藏的能力大大增强 第一件传说之武器入手

来到"双子山"，还是向左走，到头向左拐，看到河中有四个立着的木杆，武藏跳上第一个木杆后，再跳到第二个木杆上，如此几下就可以过河了。河边的一个高台上有一个宝箱，打开后可以暂时存一下进度，此后只要花一半的钱就可以从这里工始。再向左走还有一个宝箱，里面有两百元钱，然后一直向右走，在路的尽头的瀑布里有一个宝箱，可以跳过去拿到。武藏上了一个斜坡后跳过两块伸出来的石头再进入一个山洞，顺着伸出来的岩石跳过去，出了山洞后，来到一座吊桥边，吊桥下面有一个宝箱，还可以找到一个助人(从屏幕上看不到)。下去后可顺着绳索再爬上来。过了吊桥后，又进入一个山洞，这回洞中的岩石与岩石之间，不断有水流冲下，要小心！出了山洞后可以找到一棵树，用回旋斩就可把树砍下来，武藏顺着紧贴着山崖的恐龙化石向上走，在看到一个木杆后，可以跳下去找到一个助人，再顺着木杆爬上来后继续向前走，过了两个来回转的木板后会再看到一个木杆，跳下去后，会找到第二棵树和另一个助人，爬上来后利用山壁上伸出的三个横杆，跳到一块岩石上，顺着一根木杆爬到上面斩倒第三颗树，再向前走不远会找到第四颗树，最后跳过几根肋骨似的东西后，用木头扎一个木排，用这个木排顺着激流到达最下方的时候就会找到"传说武器"之一。

使用这件传说武器的方法

武藏顺着激流向下走，途中会有很多钱，尽量多拿，但也要注意，木排只能被撞三次，被撞第四次时就要从头来了。从瀑布下来，离木排登岸后，向左走会有一个宝箱，打开后就能得到一件武器，回到村中鉴定后得知这就是"传说武器"。有了这个东西，武藏就有了爬墙的能力(向墙上跳，其中一把刀插入墙后△键和□键互相交换来按，这样武藏就可以用刀插着墙向上爬了。)

得到的重要宝物可以将它在实战中使用

出了鉴定所后，武藏发现四周有一片片的浓雾，这时村长跑来告诉武藏说排气管失控，随时有爆炸的危险，而且爆炸会涉及村庄和城堡，所以请武藏去管理所找管理。武藏答应后直奔"双子山"(大家最好在这之前记录一下，否则除非你是天才，要不然一定会后悔的)在"双子山"左侧用爬墙术爬到山顶后，看到管理人急得象热锅上的蚂蚁一样四处乱转，武藏来了以后他马上告诉武藏要在二十四小时内打开蒸气控制塔顶上的排气通道，并且给了一把钥匙，这时屏幕右上角就会出现二十四小时的倒计时表。武藏直接跳下来跑回村中，顺着下坡一直跑再向右一拐直入睡魔之森，再沿着右边的道路向控制塔跑去，路上不要管排气排出的蒸汽(一直跳着走，光减血没关系)，直接来到路的尽头，用爬墙术爬到上面就来到控制塔前。

这一段游戏内容的难度很大，需要反复几次才行

看懂了八项说明后，用钥匙打开开关，屏幕左边和右边各出现一个气槽，当左边的气槽长到OK的小框后按○键，右边的气槽长满后，开关上的红灯变成绿灯门就会打开，(但是如果屏幕左的气槽没有长到或者超过了OK的小框，右边的气槽会下降一小段的)。进入控制塔后，直接乘电梯来到第二层，然后向右跑，来到第一个开关处，跳过护栏，按下开关又会出左右两个气槽，还是照前面那样，开关继续向左边气槽的增长速度会越来越快，而右边气槽每长一段长度会越来越短，到后来只能用耳朵听来判断时间了)，同时屏幕左下角会出现一个60秒的倒计时，就是说你要在60秒之内，开下一个开关，否则将从第一个开关开始重新来，武藏打开第二个开关后来到第三个开关的护栏前，发现这个护拦喷出的蒸汽怎么也跳不过去，幸好在护栏左右两边各有一个较粗的管道，可以先跳到管道上绕过护栏再跳回开关前。打开开关后，乘电梯来到第三层，先向左跑，绕过六号开关，来到四号开关前打开开关，此时屏幕左上角显示只有35秒钟的时间来打开下一开关了。武藏打开5号、6号开关后，乘电梯来到四层，这时要万分小心，稍微一点疏忽，都会导至前功尽弃。7号和8号的开关终于打开了，你在这里将会花费大量的精力。

五轮书终于得见天日 剑豪武藏一定要取得它

蒸汽被顺利排出，这时管理人来找武藏，说村长要给他奖品，武藏先回到村里从村长那里增加HP上限的宝物，然后来到"双子山"向左走利用四个木杆子过河后还是沿着山向左走，然后来到一个像棺材一样的柜子前，用光之剑打碎柜子后，得到了"五轮书"的"地之卷"。这时光之剑吸收地之卷后开口说话了，它说地之卷的力量如果要完全解放，要得到地之魔石才行，武藏用地之卷的力量震开一块巨石，从被巨石挡住的地方直接跳下出来。

四个助人对情节很有帮助，若要顺利击败BOSS就一定要找到他们。

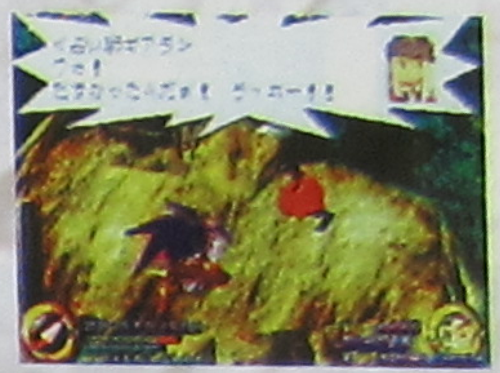
武藏来到城里，向执事工说明了情况后执事工决定派四个助人帮助武藏(四个助人分别是骑士、兵士、大工和佣兵，都是以前被武藏救过的助人，如果人不齐的话，可以去睡魔之森通往控制塔的路上找一找)。武藏又一次来到"双子山"，进山后向右拐，来到一个大坑前，用地震把山上的石头震下来，跳到石头上后，再把第二块石头震下来，这时会遇到一个助人，然后再震下三块石头。来到一个大门前，四个助人已经在两边的山上等着武藏了，大家共同努力把大门打开吧。

对战地之封印的守护兽

武藏进来后大门又被关上了，这里是一个圆形的大坑，四个助人在大坑上面横系了一条绳子，绳子上有一个篮子可以来回移动。助人告诉武藏说他们要在蓝子中放入石头和炸药，用地震把蓝子里的东西震下来，就可以伤到它了，刚说完，象蝎子一样的守护兽就来了，武藏按照原定计划震下了蓝子中的石头和炸药，反复几次就可以打晕守护兽了。它的嘴中露出了魔石，用光之剑砍一下，屏幕左上方的血槽就会减速三分之一的血，然后再掷下几次石头和炸弹并再次砍掉敌人三分之一的血后，怪兽就会攻击上面的四个助人了。助人被打晕的时候，武藏只能四处躲闪，仰起头时说明它要喷沙子，你要躲到它尾巴附近；它拍尾巴说明要横扫一圈，你要及时跳起来，等助人们醒了以后，再找机会攻击它，可能再次攻击助人，不过只要小心应付，很快就会摆平它，打败它之后就可以从它那里得到地之魔石。

攻击方法，是利用旁边同伴运送的物体，这些物体有石头，炸弹和弹药只要它在SKULL.PION的头顶时，立即使用地之卷，这样便可使运送的物体跌下，从而攻击它，当它受到一定程度的伤害时，就会露出水晶来，利用光之剑攻击这水晶，就可减它的体力。

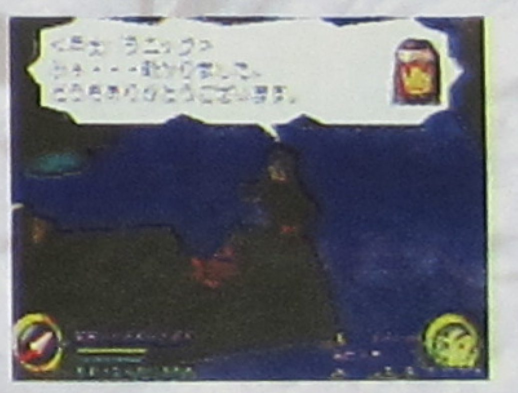
第二章救人名单



人名：占卜师基亚娜
地点：睡魔之森

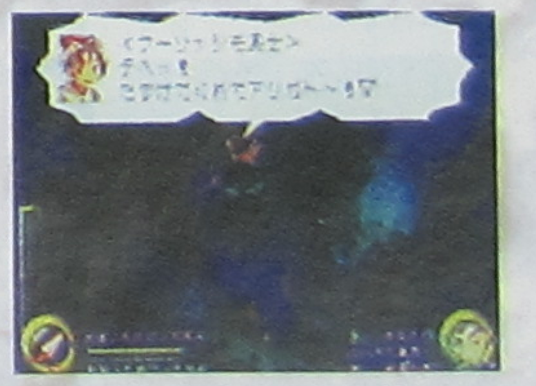
人名：鹰匠杜古生
地点：睡魔之森

人名：打扫妇祖美罗
地点：睡魔之森

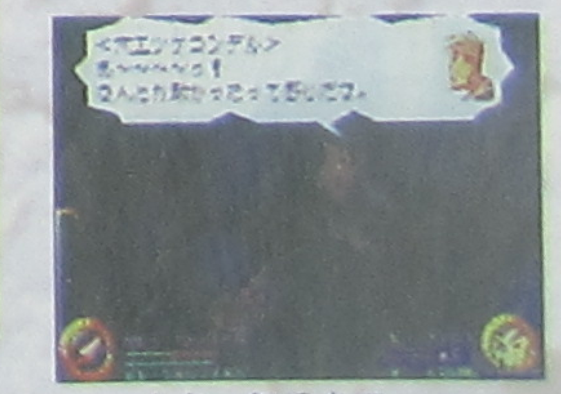


人名：保利姆乐士
地点：蒸汽管制之森

人名：拿美洛斯
地点：睡魔之森

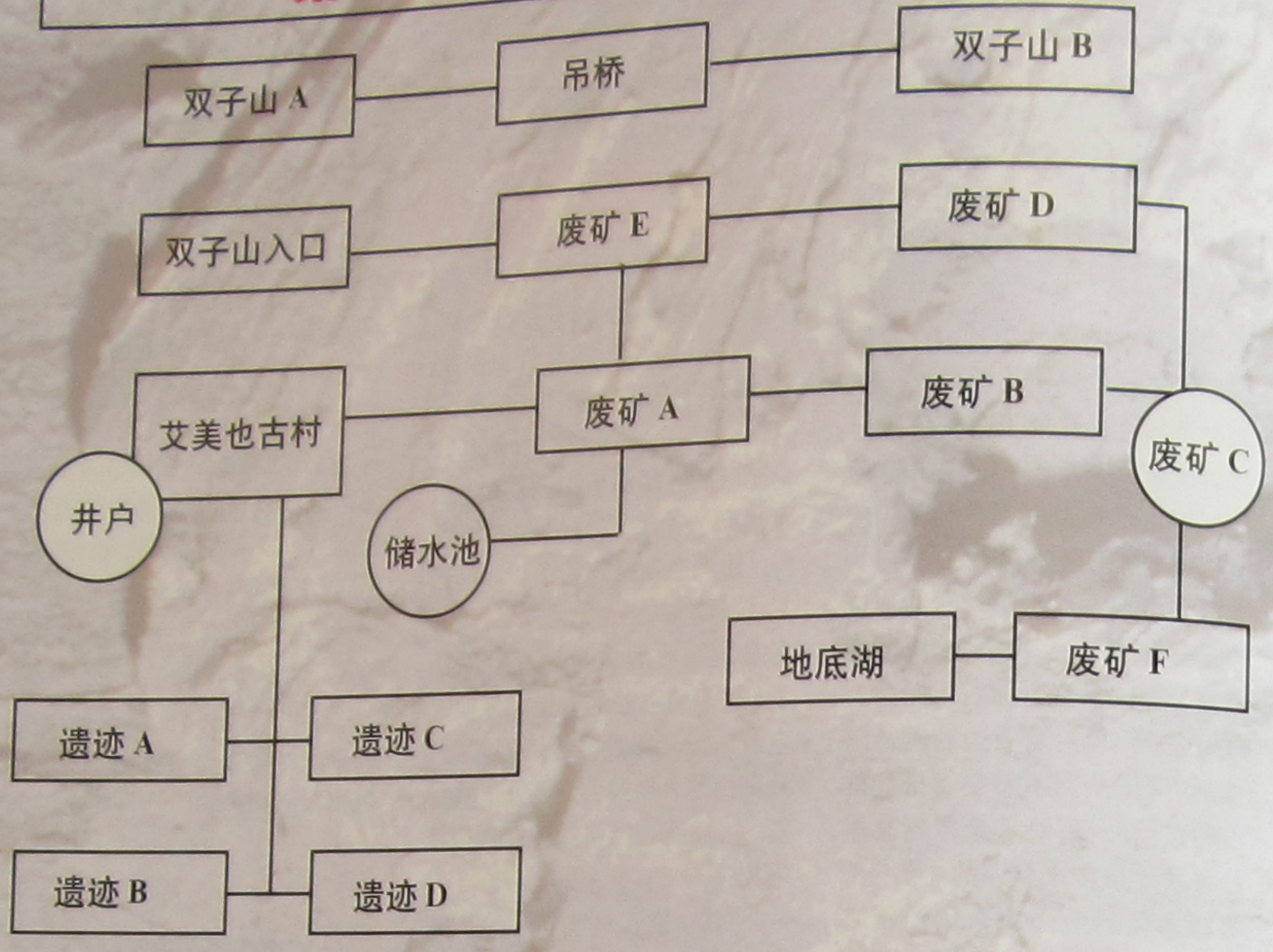


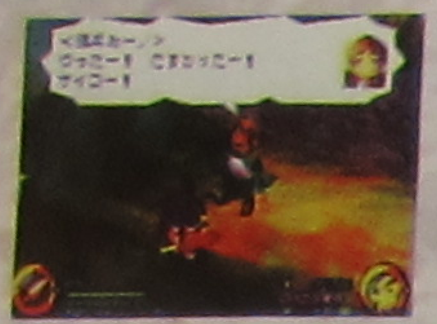
人名：兵士巴拉烈特
地点：双子山入口



人名：佣兵米罗
地点：双子山入口

第三章　　丧尸兵计划





人名：大工捷奇哥迪鲁
地点：双子山

人名：骑士拉特
地点：双子山

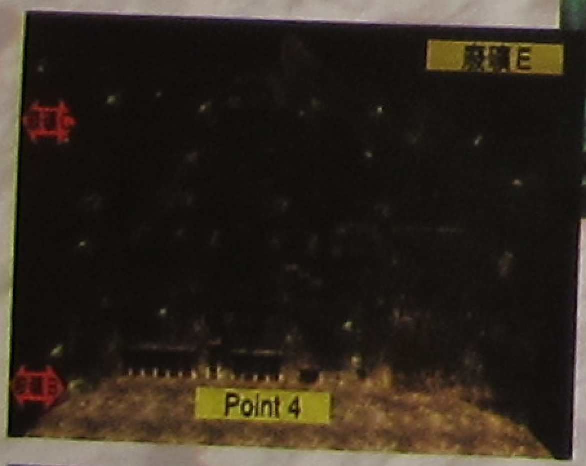
人名：马屋番巴沙捷
地点：双子山之间的木桥底

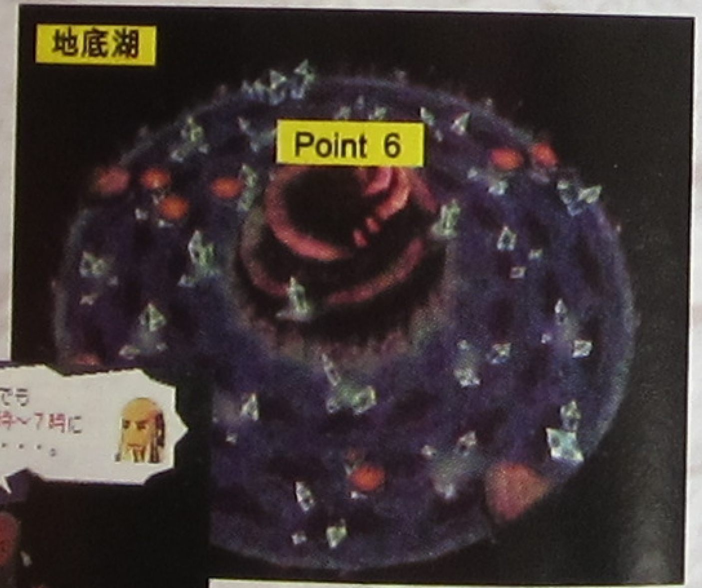
人名：曲艺师拿姆鲁
地点：蒸气管制之森

人名：布系比西特
地点：监狱入口

路·柯亚露帝国

他们正在开紧急会议，因为武藏已取得了地之卷，这对他们来说是个重大的威协，便商讨如何阻止武藏，虽然迪基拉总统十分不满，莉露中尉则显得有信心，因为她已开始丧尸计划，这些丧尸兵的攻击速度和体力都会比其他强，

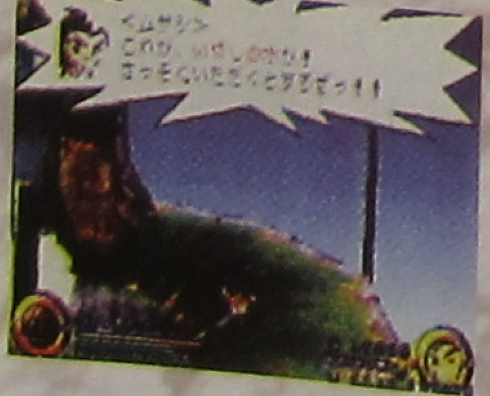


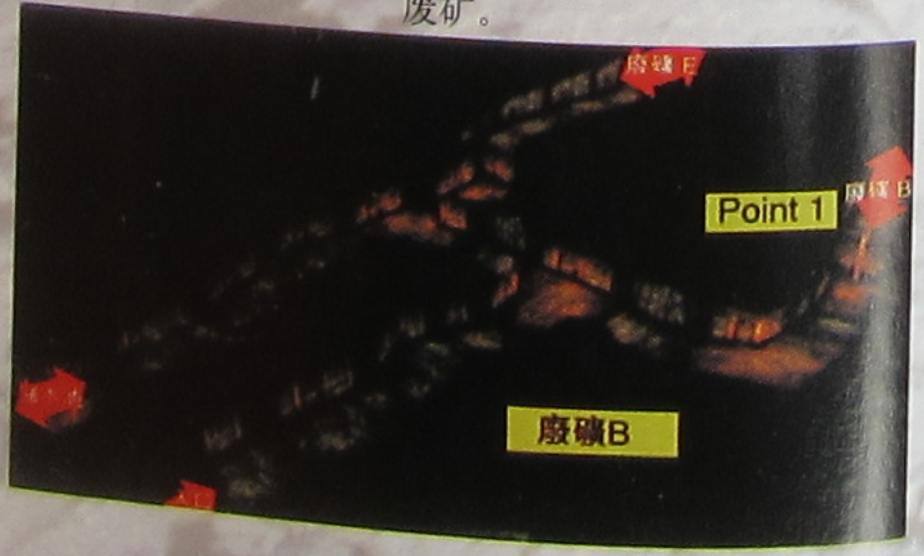


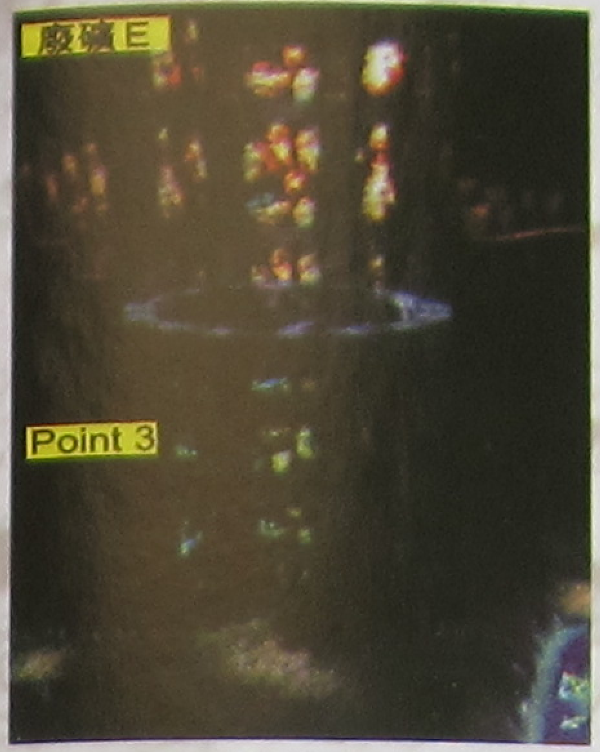
从废矿到地底湖故事

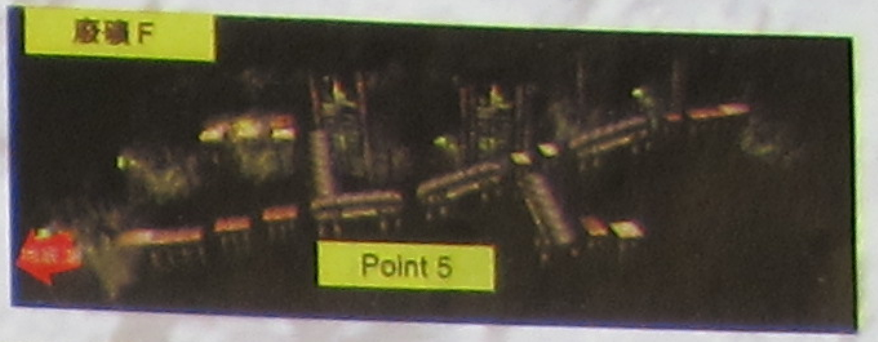
武藏从双子山入口走出来，正打算进入村时，突然感到有点寒意，象会有不如意的事发生，进村中后在道具屋门前看见村长与宿屋主管利特对话，得知道具屋的儿子迪姆被丧尸咬了一口，弄不好会变为丧尸，要救他必须用万能药，而万能药由两种原料所制成，分别是“痊愈之水”以及“迷幻之花”。而废矿的锁匙则要先到风车小屋找胡度。

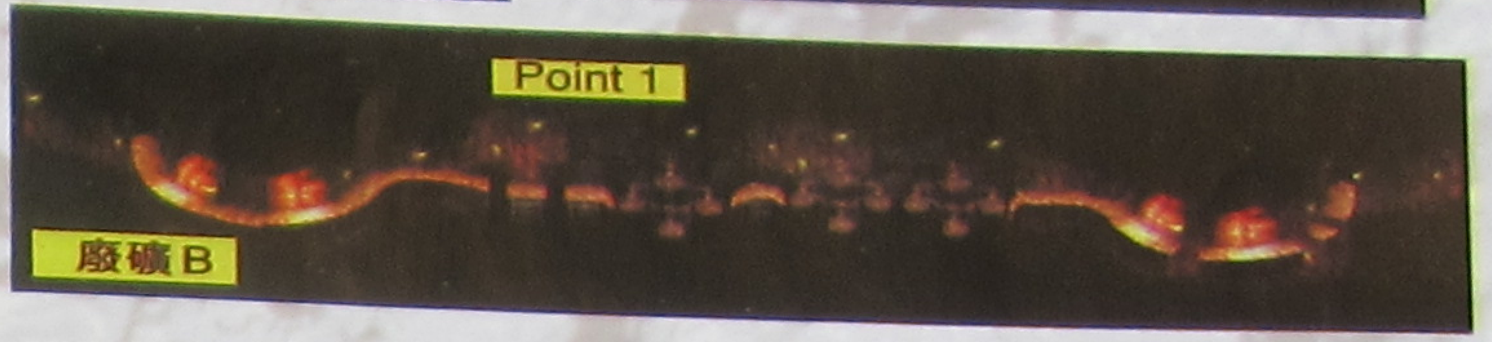
当武藏到风车小屋找到胡度，说要到废矿取“迷幻之花”时，让他大吃一惊，但为了救回那小孩子，胡度只好将废矿之匙交给武藏，此外，还提醒武藏，那棵魔法之花只会在凌晨三时到凌晨七时才开花，因此必须在这段时间内摘取，于是武藏向废矿出发，来到废矿后很快就来到地底湖这个地方，在凌晨三时到凌晨七时的时间内取得“迷幻之花”后便离开废矿。



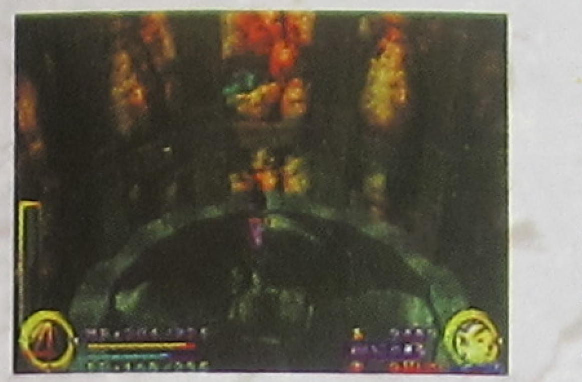








主要谜题或难题



POINT1

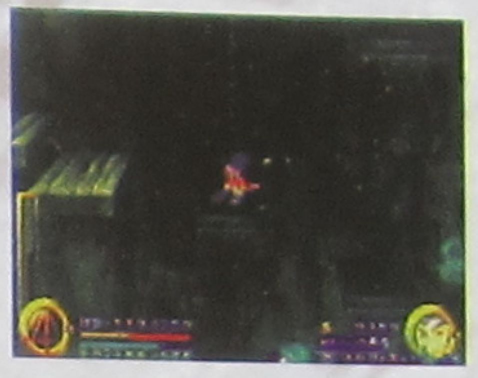
在这儿要小心毒磨菇的攻击，不小心被击中的话会中毒，这使武藏的移动力大幅减慢，因此不理它为妙。

POINT2

在这里需要跳过摩天轮形的地台才能到对岸，可是由于有些地台设置针山，因此要看准才能跳过去，否则会受很大的伤害。

POINT3

来到这里会有个叶扇，当它转动时，会将武藏吹起，等到它停止时，武藏便可进入大叶扇下方的地方到地底湖去。



POINT4

这儿有不少升降机，有的会由毒池上来，有的会由上方进毒池，因此要小心前进，否则武藏便会进入毒池而中毒。

POINT5

这儿有不少不同方向的运输带，有的顺方向行，有的逆方向行，若在逆方向的运输带行走，最好以跳跃来前进。

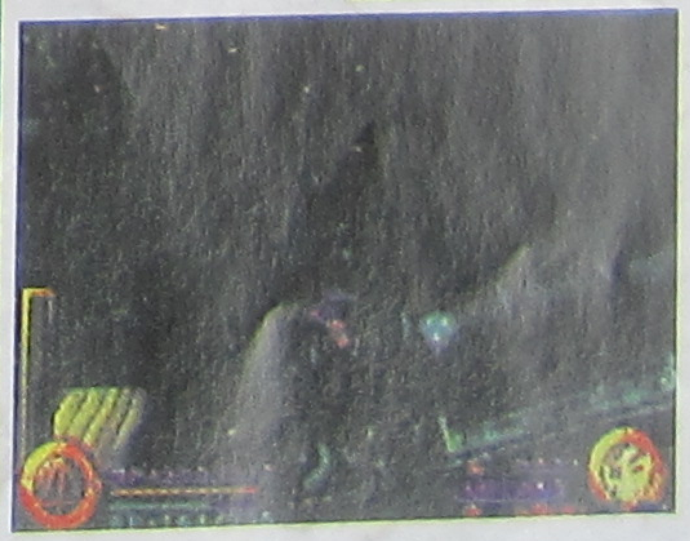
POINT6

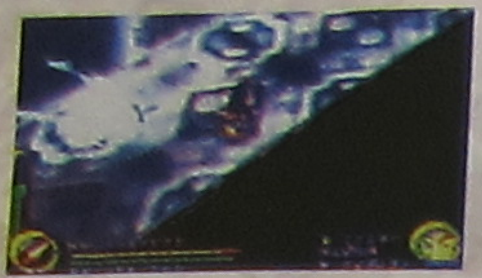
这里就是地底湖，也是“迷幻之花”的所在处，由于它只会在凌晨三时到凌晨七时开花，所以武藏要看准时机，若是时间未到可在旁睡一觉。

双子山故事

武藏回村中找村长，村长对武藏的帮忙表示十分感谢，但也希望武藏能够到双子山寻找另宿屋主管利特，因为刚才派他往双子山取“痊愈之水”到现在仍未回来，而且希望武藏找他时也能取得“痊愈之水”，因为迪姆变成丧尸的日期快到了，不尽快给他服万能药的话，就会变成丧尸，于是武藏便立即出发。

当他到达山洞时发现了利特，原来他因受伤而不能前往，他希望武藏继续前进，并取得“痊愈之水”，因为时间不多十二小时后迪姆便会变成丧尸（即十二分钟），武藏只好继续前进。当他走到双子山的最高处，上前取得”痊愈之水”，然后返回山洞找利特，他便立即带“痊愈之水”回村，恢复精神的迪姆立即向武藏道谢。但是究竟晚上在村中徘徊的丧尸从那里来呢?





POINT1

来到这儿便可用地之卷使大石跌下，才能继续前进到达双子山的最顶部分，取得“痊愈之水”。

POINT2

取得痊愈之水后时间已所剩无几，因此可跟园中的箭头走直接回到山奔驰可以节省很多时间。

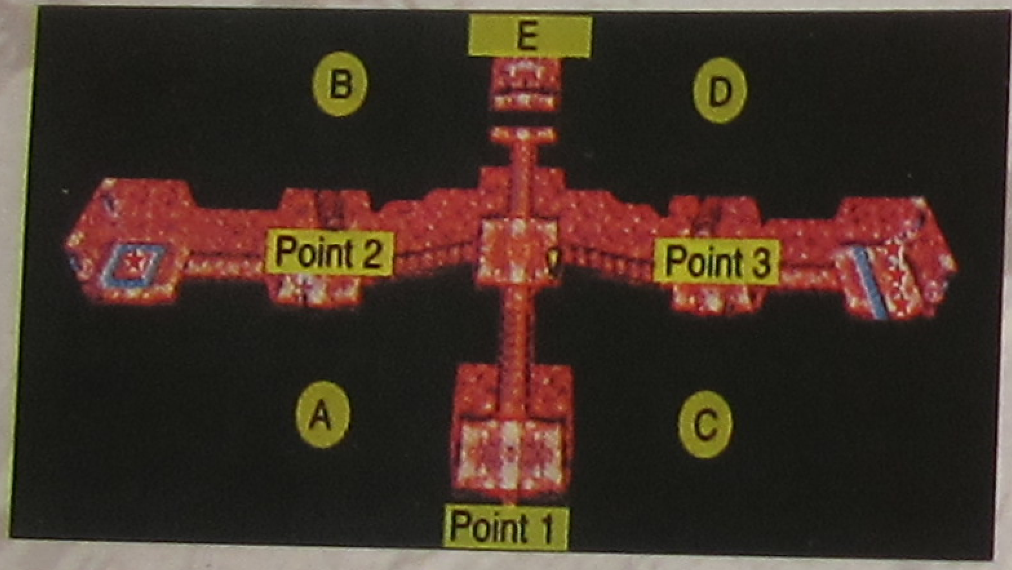
酒 场 ：地下遗迹

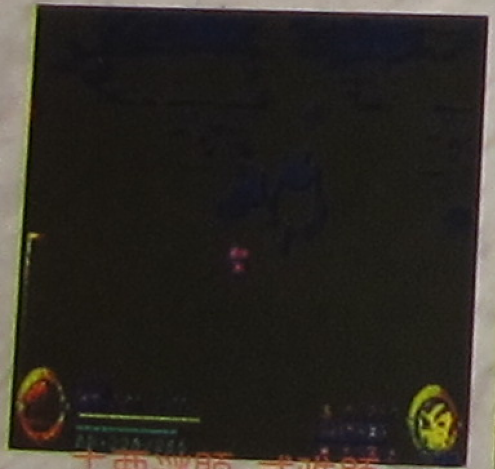
故事

晚上， 武藏在酒场旁看见面包店的老板脚步蹒跚的在酒场门前吵着，“为何不开店”，武藏好奇上前问他却得不到反应，武藏便决定第二天到宿屋找酒场女店主达宝娜问个究竟。

第二天，武藏到宿屋找达宝娜询问 ，原来是酒场老板对她说不用开店，但原因也是不明。武藏见酒场很可疑，便于凌晨三时到酒场查看，结果看见 丧尸从酒场中出来 ，武藏便乘 这时机进入查看，发现柜台后有一条很可疑的通道，立刻走进去调查一番。

当武藏走过阶梯之后，发现酒场老板坐在地上，武藏上前询问他，原来酒场的地底下有一座巨大的遗迹，而遗迹内藏有大量的怪物，为了不让他们走出来，所以便把酒场暂时关闭，当老板知道武藏正是传说中救世者时，便要求武藏协助他消减遗迹内的怪物，使他可以继续营业。武藏为了村中的和平，便决定帮助那位老板消灭遗迹中的怪物。





主要谜题 或难题

POINT1

在凌晨12时至3时中，在酒场门前等待丧尸出来 ，然后以最快速度进入酒场内，就可进入这里。

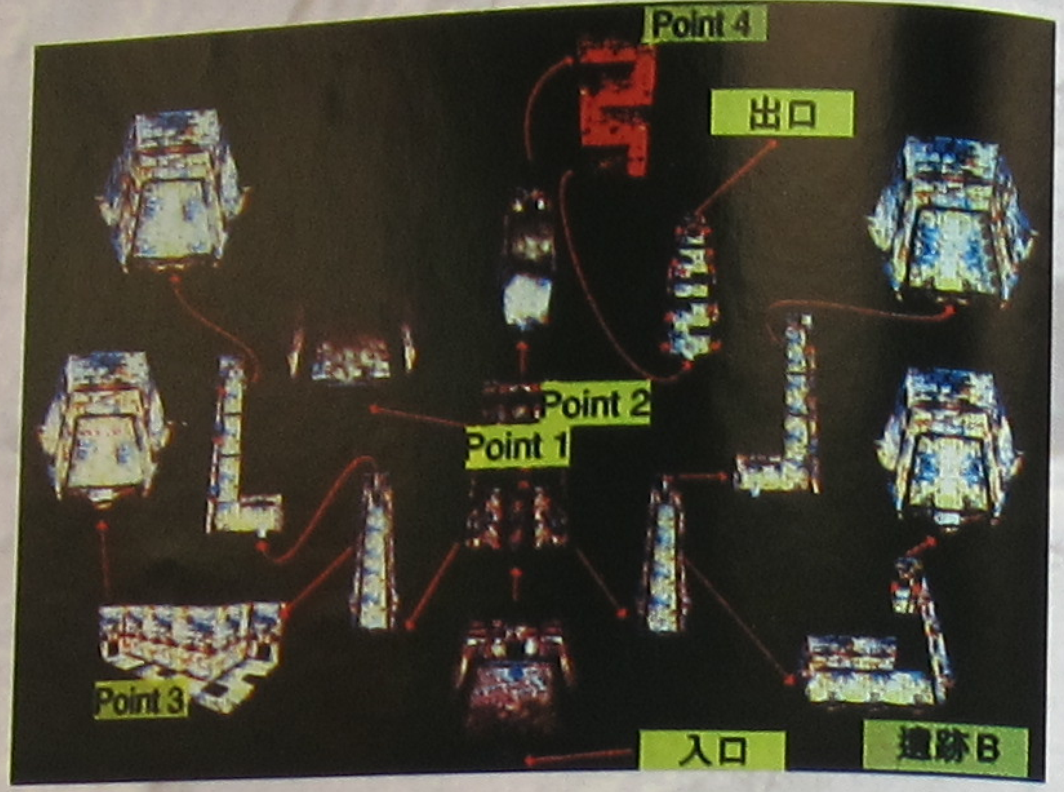
POINT2

要打开此门，必须攻破四个地下遗迹，使整个遗迹静化。

POINT3

这儿的墙壁有裂痕，利用特殊能力，就可进入另一房间。

酒场：地下遗迹A



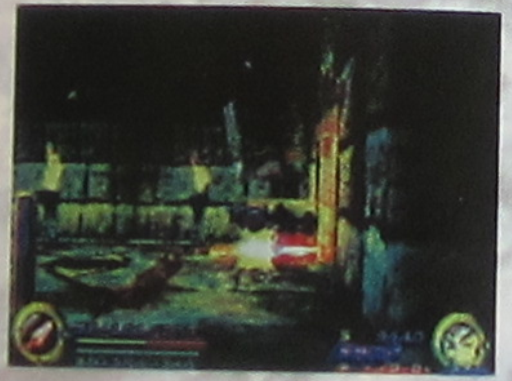
主要谜题或难题

POINT1

这儿路旁的石像会放出火箭，武藏需以防御的状态前进，慢慢横移通过。

POINT3

来到这房间的武藏，由于有石柱阻挡而不能前进，这时只要以防御的状态背向它，然后慢慢接近，利用回旋斩攻击它就可通过。



POINT2

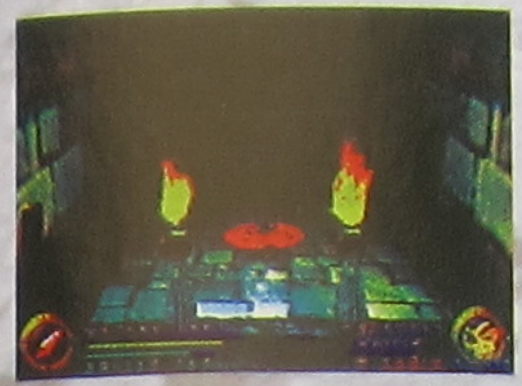
当武藏踏上机关后，前方便会出现十只不动的丧尸，这时只需使用特殊能力，将它们全部击倒，就可通过。

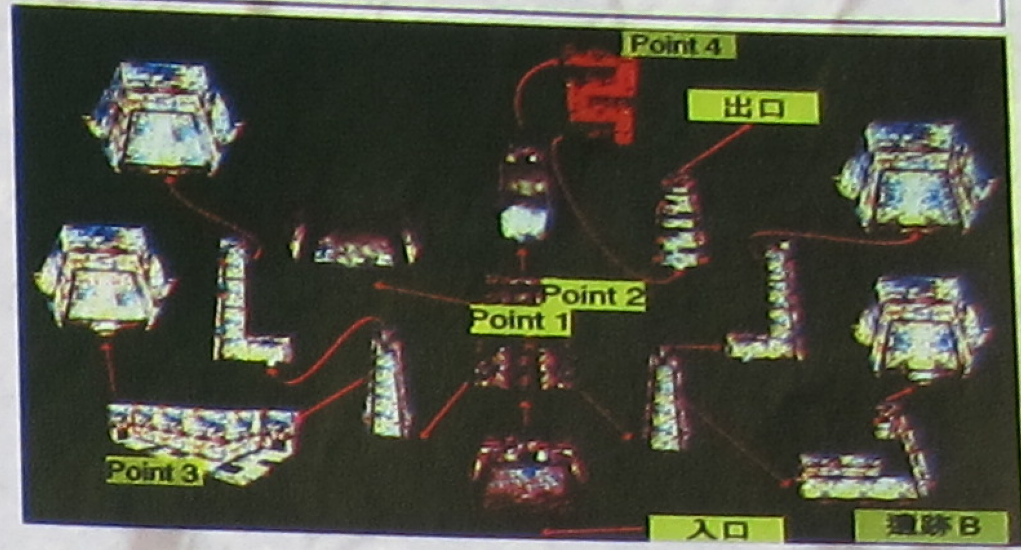
POINT4

当武藏一进入这个房间，左方的墙壁就立即压过来，此时武藏以最快的速度向前进就行。

忠人一族

酒场：地下遗迹B

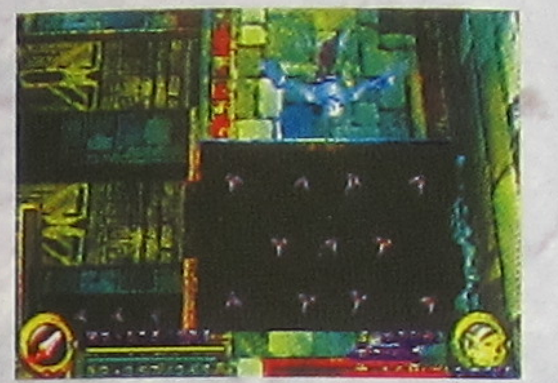




主要谜题或难题

POINT1

这个遗迹有许多个转送点，因而要小心选择，否则就很容易返回起点，。正确进入转送



点的方法为右，左，左。

POINT2

当武藏来到左右两旁的石阶，看见一些针山，只要将附近的丧尸抛向对面的地板，就会有一块地板伸出，盖住针山。

POINT3

由于这里有很多漆黑的地方和房间，因此武藏靠浮游的光球照明，若那里有飞来飞去的黑蝙蝠 ，就可吸收它的特殊能力

来照明。

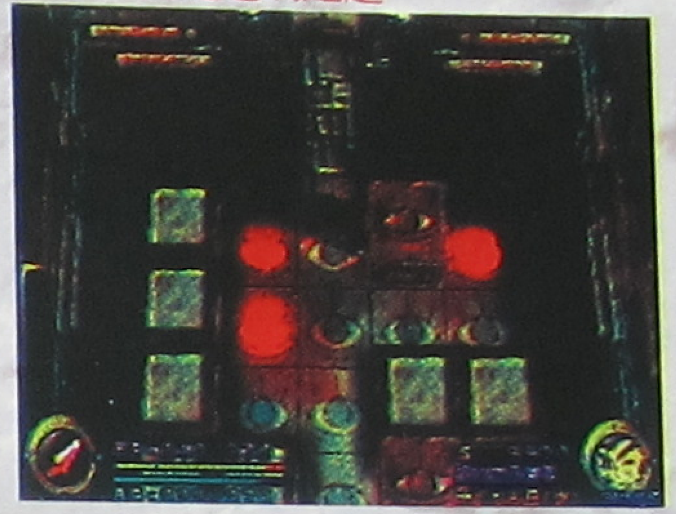
POINT4

到了最后的阶段，就会来到熔岩地带，在武藏的正面有很多箭射出，此时只需以防御状态一直前进即可。

奸人一族

酒场：地下遗迹C

主要谜题或难题



POINT1

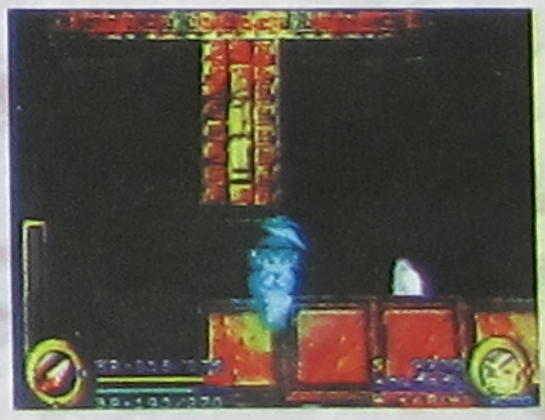
来到这儿由于前方的门已关闭而不能前进，只要将红色的大砖推向发出红光的地上，前方的门就会打开。

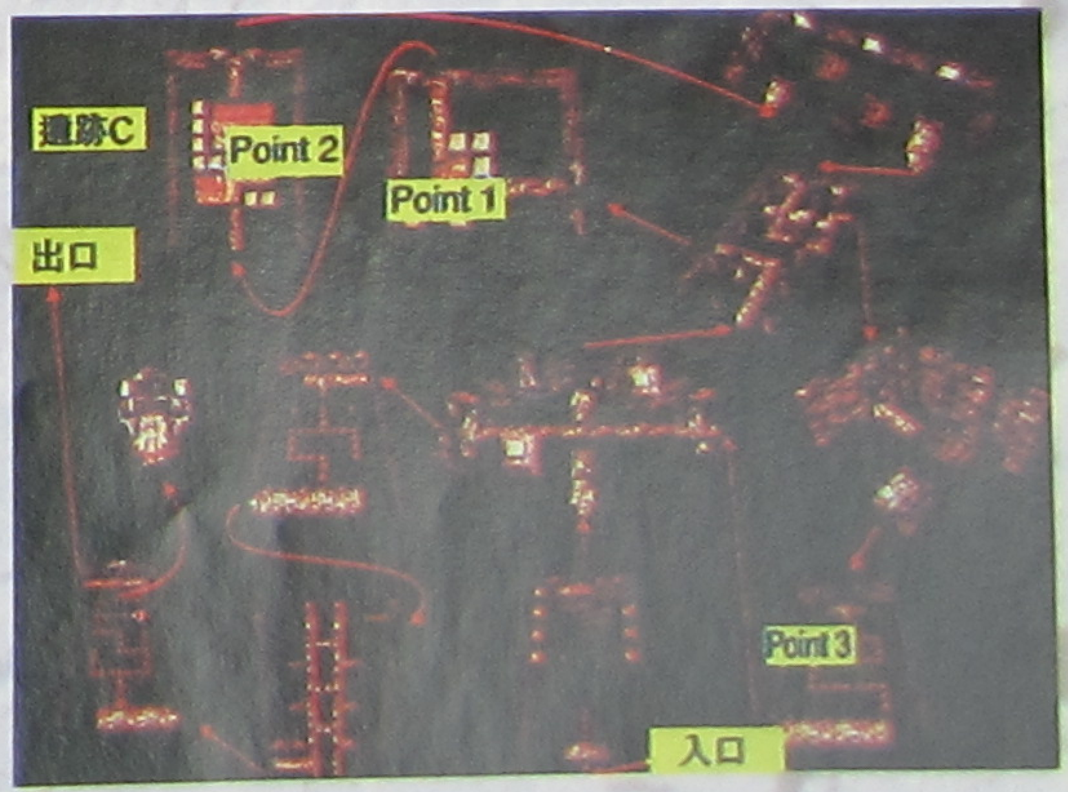
POINT2

在这房间中，有很多浮游在空中的大石头，由于它们会左右横飞，因此武藏要看清楚才向前进。

POINT3

当来到黑暗地带时，会看见很多灵魂 ，这时只需吸收它们的特殊能力，就可使武藏的灵魂离开身体，查看前方的道路，将道路记得一清二楚后，就可返回身体，继续前进。





酒 场 ：地下遗迹 D

主要谜题或难题

POINT1

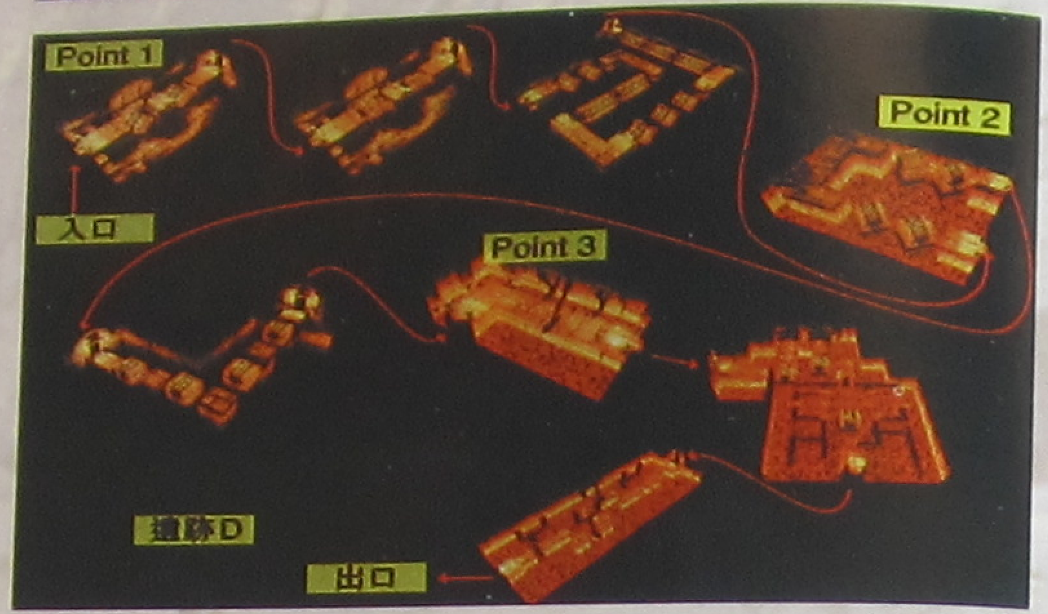
在遗迹的开端，有一块回转的石砖，小心不要滑落下层而造成无谓伤害，最好在它转为斜面之前跳过或走过对面。

POINT2

在这儿有几个回转钉墙，武藏只要在空隙处跟随钉墙的转动方向前进即可。

POINT3

由这里开始会有数把吊在半空的镰刀，要看清它的挪动方向，再继续前进。



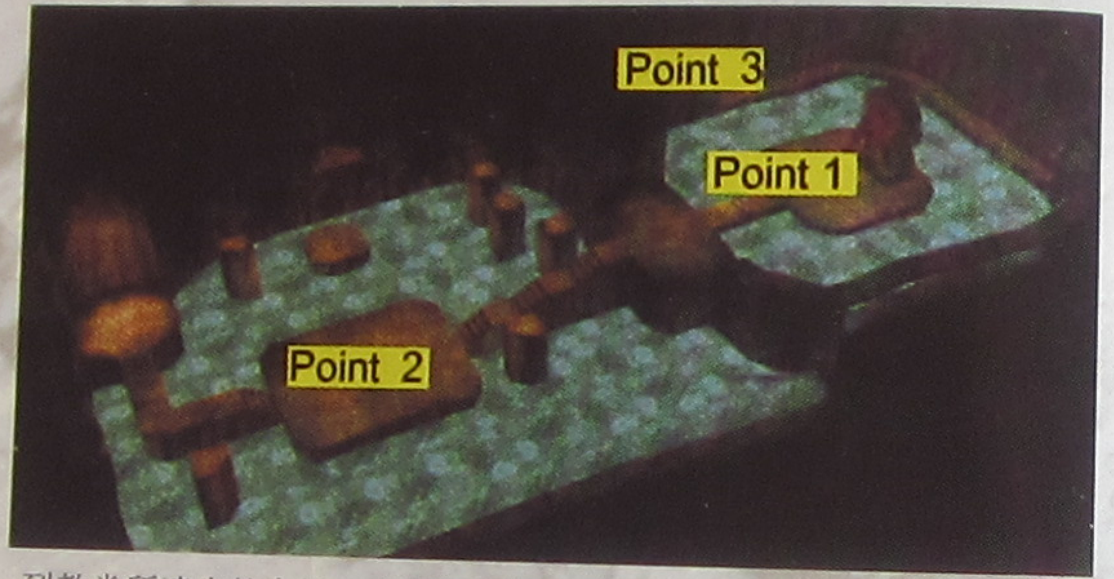
储水池

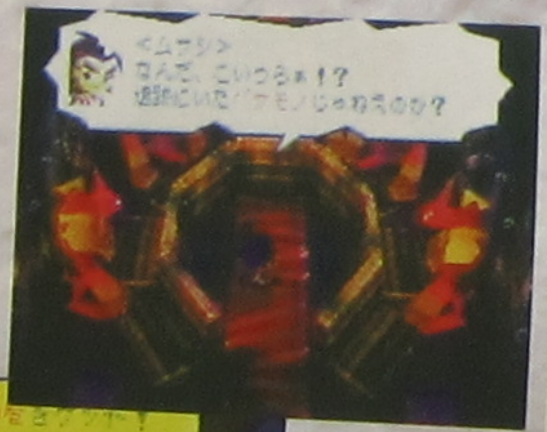
故事

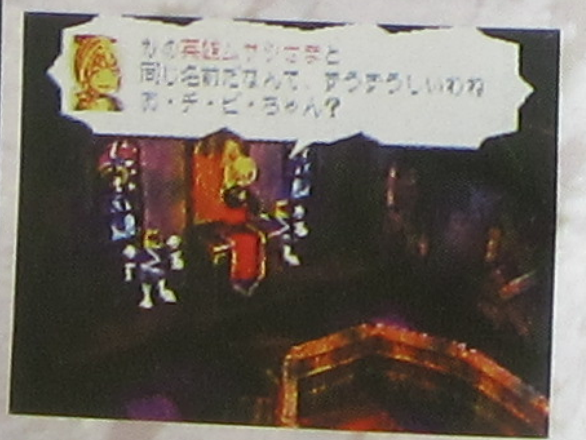
将遗迹四个部分完全净化后，便可以回到与老板分手的地方，他为了答谢武藏便将宝箱内的宝物给武藏。武藏将这宝物拿去鉴定屋，发觉原来那是传说的武器之一，装备后武藏可以作两段跳跃。

酒场的老板再次找武藏，原来教会旁的井水突然干涸，希望武藏能为他找出原因，武藏好奇之下答应他。于是武藏到教会找牧师调查此事，却发现教会的门锁着，武藏便用两段跳跃跳入教会内。看见牧师正站在庭园中呆想，原来是因教堂内的金色大钟被两名盗贼偷去，他为了看管自己的财物，已很久没有睡过觉，而且更发现在凌晨二点时，教堂中传出奇怪的声音，使他不敢进去，希望武藏能帮他进入教堂中查看，还吩咐武藏凌晨二时来这里。武藏便依照他的话凌晨二时来，他利用牧师的脊背跳上教堂的烟囱进入教堂。当武藏跳入教堂时，便会发现路·柯亚露帝国的莉露中尉在这里。原来她是在这里等待武藏，而且更早已准备了最新开发的丧尸兵团来对付武藏。无论武藏使用任何攻击，都对那些丧尸兵团起不到任何作用。武藏想到丧尸可能会害怕阳光一事，于是便采取拖延战，直到早上七时太阳出来时，阳光透过子弹孔照射入教堂，把全部丧尸兵都消灭了。

牧师为了答谢武藏帮他消灭那些怪物而送了一条绳索给武藏，从而让武藏可爬入井中，沿着绳索爬入储水池的武藏，发现水之纹章的石碑，利用光之剑将其打碎，就这样取得水之卷的力量，之后还找到教堂所遗失的金钟，武藏便将它送回教堂去。



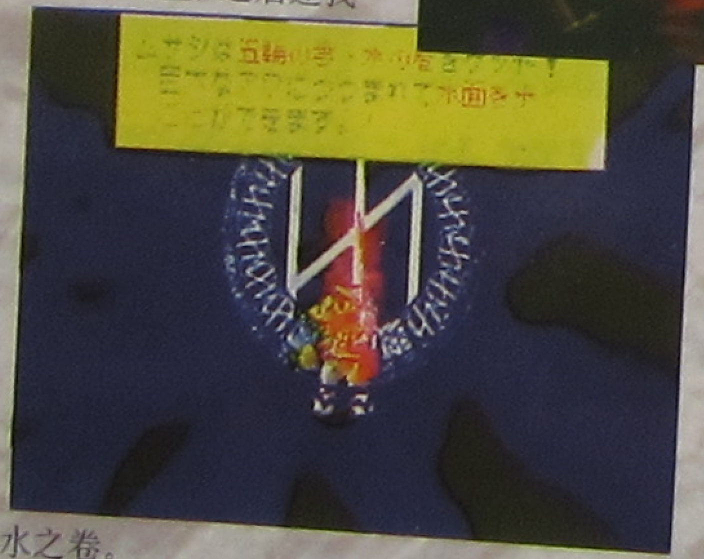




主要谜题或难题

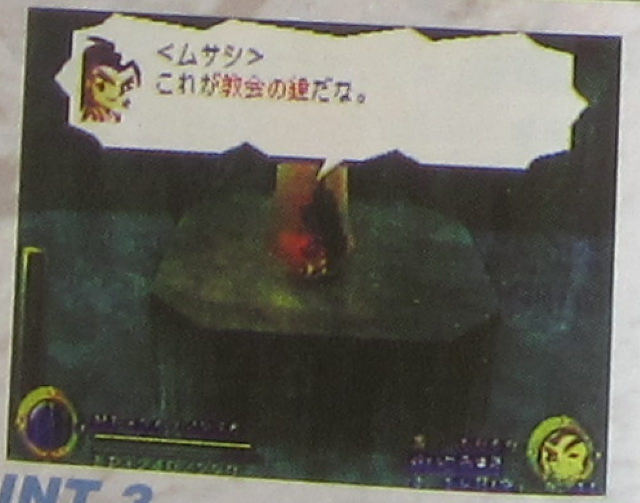
POINT 1

取得绳索后经过教会旁的井来到这儿，看见刻有水之纹章的石碑，利用光之剑将其破坏，武藏就取得"五轮之书"的力量之一水之卷。



POINT 2

利用水之卷的力量来到这儿看见一个大钟，于是便将它抬起，抛向对岸。



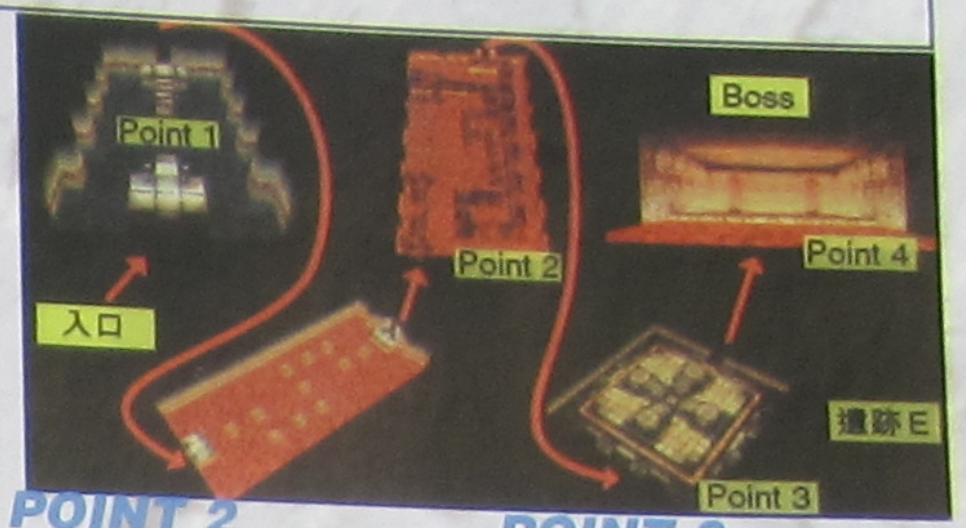
POINT 3

将大钟搬到水之纹章的石碑旁，然后向对岸，利用石碑后方的洞离开这里。

酒场：地下遗迹 E

牧师见武藏已把金钟找回，表示十分感谢，于是便将天使之像送给武藏作谢礼。武藏看见这个天使之像的形状似曾相识，原来就是在地下遗迹E的门前，于是武藏去往哪里，并把天使之像放上，果然不出所料，遗迹的石门立即打开。

当武藏走到遗迹的最深处时，水之卷的CRYSTAL GUARDIAN正在等待武藏的来临，武藏经一番努力终于将它击倒。



主要谜题或难题

POINT 1

在遗迹开端，先要经过大水池，这时只要利用水之卷的力量，便可以通过。

POINT 2

这个区域中多数机关都出现过，因而不足为患，唯一要注意的是在熔岩中喷出来的火焰及浮在熔岩上的石砖会下沉。

POINT 3

来到这儿会有四块有火的石碑，武藏只需在用水之卷的力量将火弄灭。前方的门就会打开。

第一形态攻击模式

在第一形态时，会有三种攻击方式：

(1)：变成火球向武藏撞击，这只需向它所走的相反方向来回避。然后便可使出水之卷的力量来攻击它。

(2)：变成青色火球在中央放出火焰波攻击，其节奏是先摆动翼两次，然后便由翼放出火焰波，武藏只需以二段跳跃就能回避。

(3)：变成火焰剑攻击，形式是向武藏一剑刺去，这可说是回避不能的技俩，不过只要利用水之卷的力量，便可保护自己，不受任何伤害。

第二形态攻击模式

在第二形态时，除了会有第一形态的三种攻击方式外，还有另外两种：

(1)：以波浪形式攻击，它会先隐藏在地下，然后以45度角波浪形式攻击，最佳回避方法，就是站在其攻击的最高点下方，然后不断使用水之卷的力量攻击它。

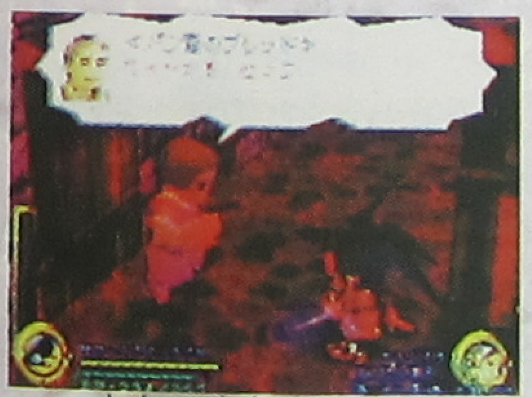
(2)：它会在画面中央变成火柱，然后在上空抛下火球，由于他的攻击速度较慢，所以容易回避，接着可立即向它攻击。

第三形态攻击模式

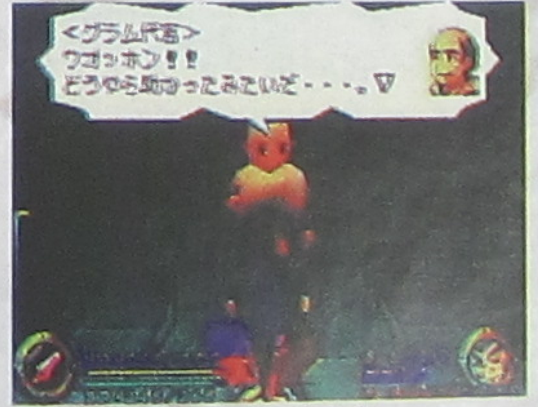
在第三形态时，除了会有第一、第二形态的五种攻击方式外，还有一种追加：

(1)：变成八爪鱼形状到画面中央，然后转动尾巴攻击，这时只要到画面边、用二段跳跃就可回避这招。

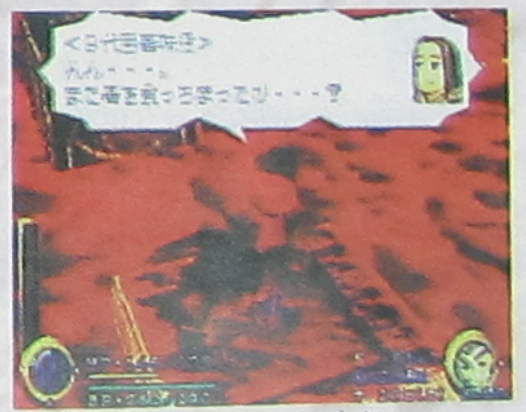
第三章救人名单



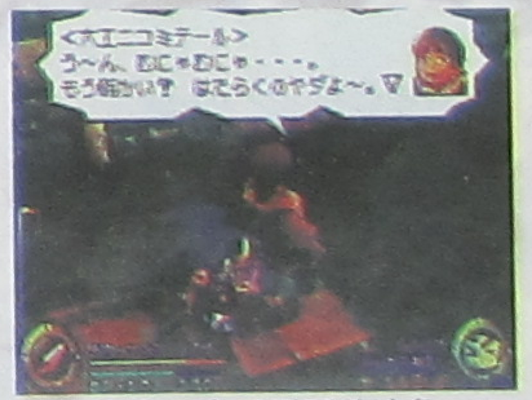
人名：摩鲁本医师
地点：双子山入口



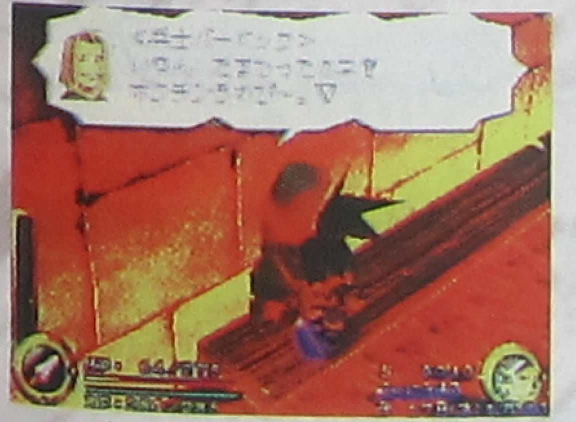
人名：古拉姆代宫
地点：遗迹B



人名：9代目毒味役
地点：遗迹E

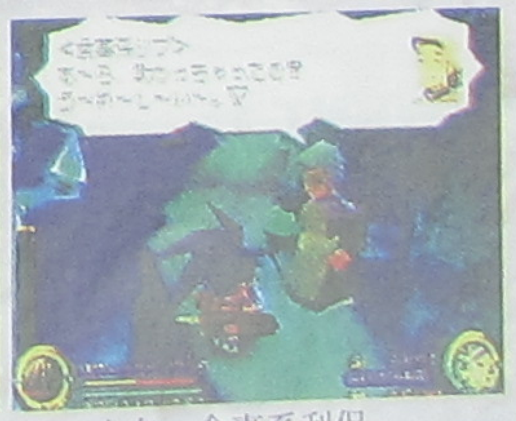


人名：大工烈哥美迪鲁
地点：遗迹C

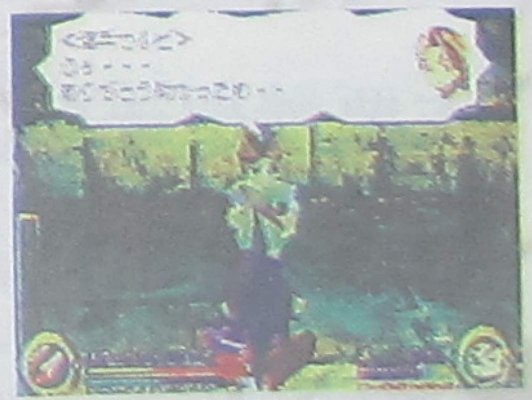


人名：兵士哈比特
地点：遗迹D

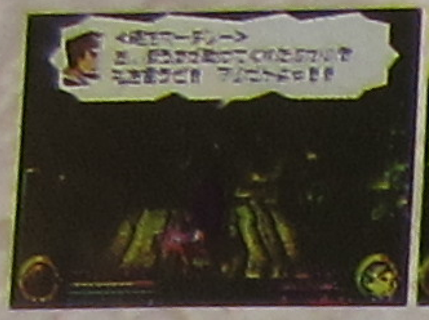
人名：骑士烈特
地点：废矿



人名：食事系利保
地点：地底湖

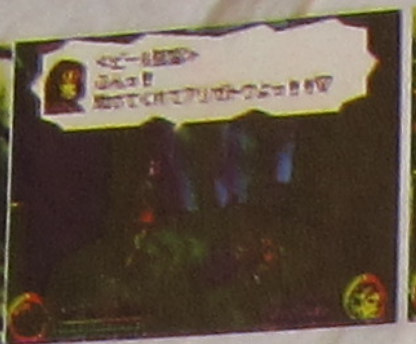


人名：佣兵加鲁比
地点：遗迹A

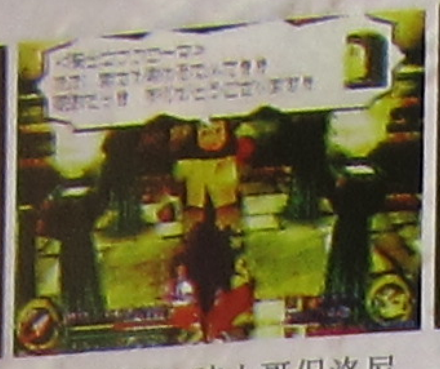


人名：亲方玛达利
地点：废矿

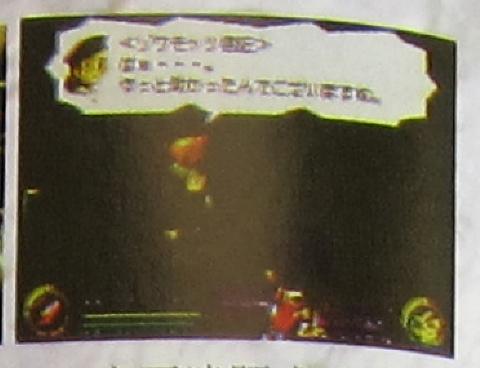
人名：佣兵洛斯
地点：遗迹 A



人名：啤酒监督
地点：地底湖

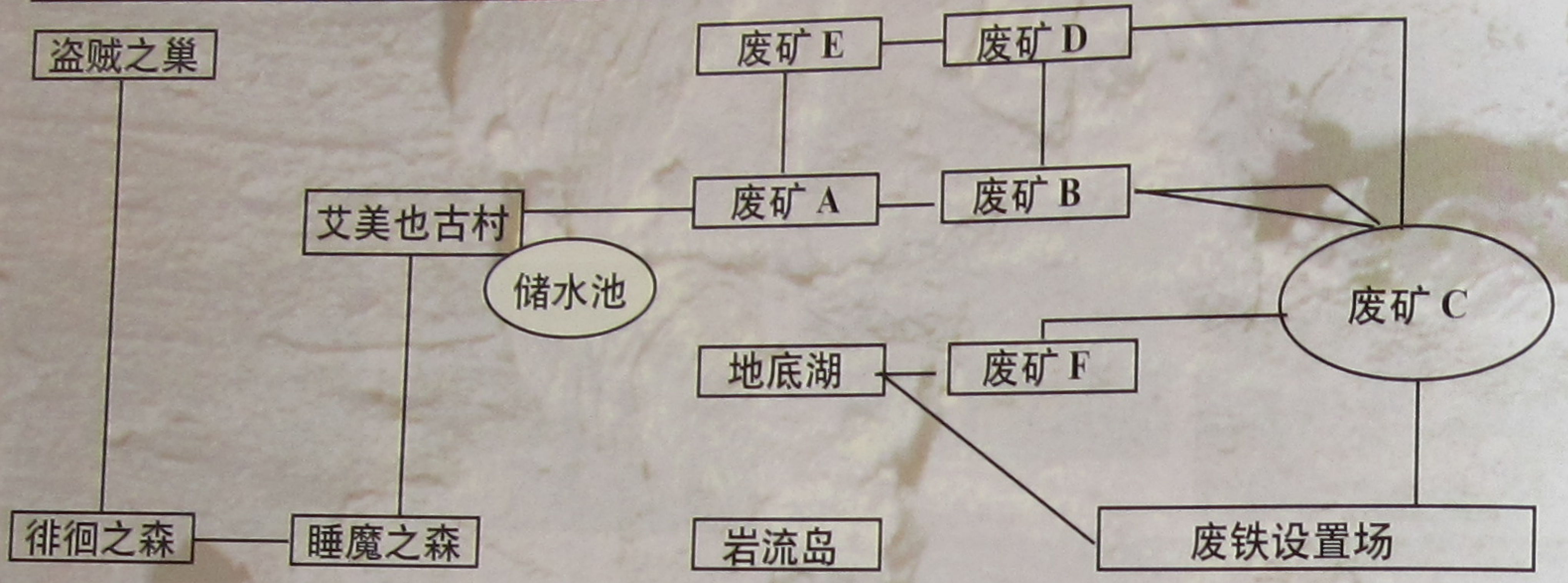


人名：骑士哥保洛尼
地点：遗迹 C

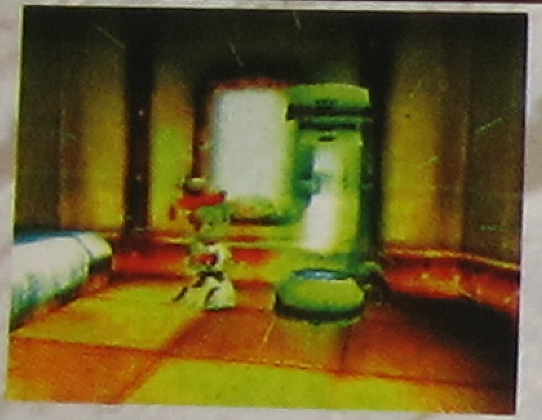


主要迷题或难题
POINT 1

第四章　岩流岛决斗



路・柯亚露帝国



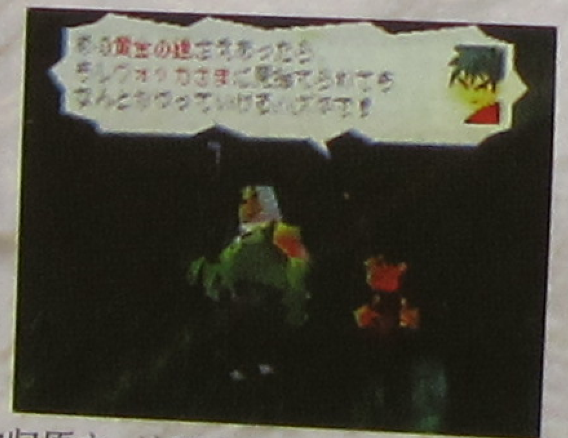
故事

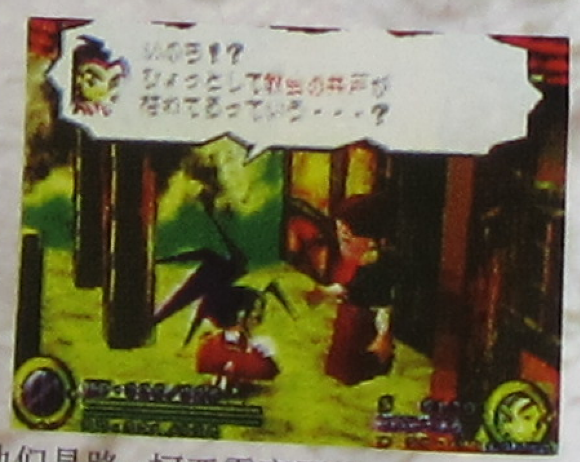
在路・柯亚露帝国，被绑架的菲莉公主在房中看见"英雄召唤"的水晶就在她身旁，由于她对武藏失去信心，便打算再次实行"英雄召唤"，于是便立即向那颗水晶实行"英雄召唤"，的确她成功地再次召唤另一名异界的剑士，可是却被多宝看见，在公主要求那名剑士救助她离开这里时，那名剑士竟用冷语对待，口口只叫着要找武藏决斗，原来他叫"小次郎"，与武藏住在同一世界，而且更是宿敌，这时候多宝知道他与武藏的关系，便打算加以利用，小次郎竟然一口答应，说这样公主眼睁睁看着小次郎跟着多宝离去。

储水池

故事

当武藏回到村子后，由于村长染病暂时不能处理村中的事务，所以由村长的夫人临时代替。从她口中得知最近井底有两个神秘人出现。武藏觉得十分可疑，或许会是偷金钟贼，于是便决定再次由废矿进到地下储水池调查。





在储水池时发现这里有一个水之纹章，于是便利用水之卷的力量将之解放，当水由右边全部流向左边时，这样村中的水井再不干涸，正当武藏到右边调查时，却听到两个声音，从他们的说话内容得知是偷去金钟的盗贼。武藏见他们在找金钟，便说出自己已将它物归原主，这两个盗贼发怒起来，原来他们是路・柯亚露帝国旗下的人员，他们并没有因此事立即与武藏决斗，相反二人离开这儿，只说日后才找武藏算帐。武藏见他们这么胆小，便放过他们，然后离开这里。

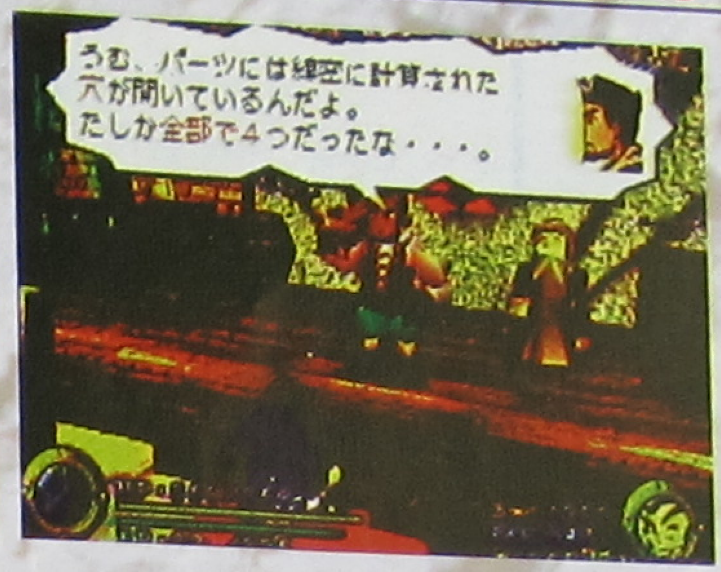
POINT 1

在这地上有个水之纹章，武藏便使用水之卷的力量将其解放，这样右边储水池的水就会被抽到左边去，然后在右方可找到一个小山洞。

POINT 2

在这时可别忘记在睡魔森林中，有个水之纹章仍未解开，可先到这里用水之卷的力量将其解开，然后取得下方的宝箱，

从废矿到废铁设置场



故事

当武藏回到村长的家，与村长夫人谈话后得知她正为一件事烦恼，原来是为了通往也古列克城与村子之间的吊车现在需要维修，但是没有所需的零件，希望武藏能够帮她找寻，武藏对零件这东西毫无认识，所以要到也古列克城找执事商量，执事便建议武藏向两位大工请教，可是武藏必须先救回他们两人，武藏向两人请教过后得到一个结论，这件零件一定要符合三个要求，分别是金色、中间有轴心位和有四个孔穴。这个零件可在废矿中的废铁设置场找到。武藏便经废矿到达废铁放置处，可是却发现有四个类似的零件可供选择，当武藏将零件拾起后便把它带回给村长。

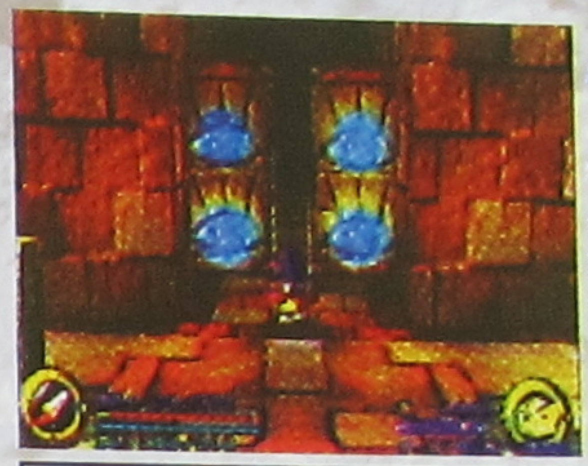
主要谜题或难题

POINT 1

由于这儿的道路有毒池，因此必需多准备解毒草，否则会很麻烦。或者吸收这儿附近的虫形敌人的特殊能力。因为那时可自已帮自己解毒。

POINT 2

当武藏来到这里，遇到摩天轮形的地台，不过这次不是有针山，而是有毒池，武藏需要以二段跳跃才能跳过这儿，但要看准才跳，免得跳进毒池。



POINT 3

这里有四个符合要求的零件，可是只有一个才是正确的，若是拿错零件的话，就需再来这里拿另一个零件，而正确的零件就是从右方数起的第二个。

三个人的位置

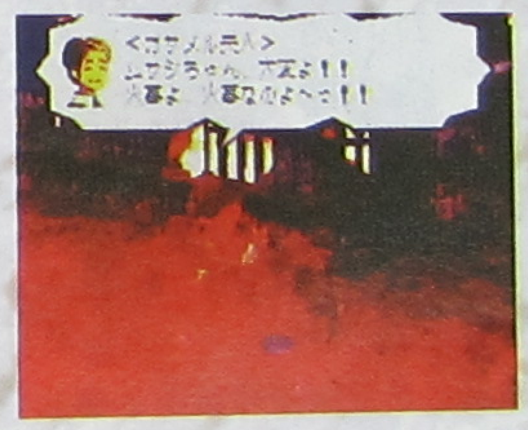
名称	所在地
大工捷奇哥迪鲁	双子山
大工烈哥美迪鲁	遗迹 C
亲方玛达利	废矿

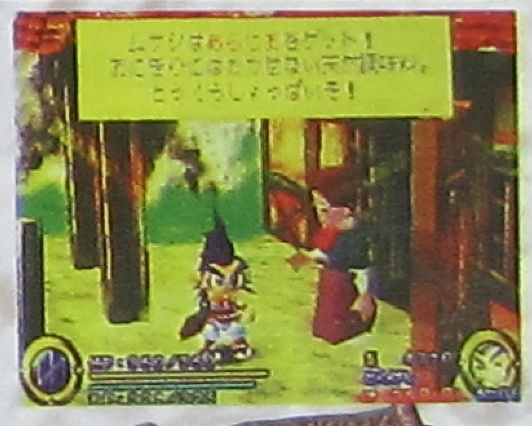
艾美也古村

故事

当武藏从城中出来时，发现艾美也古村发生大火，有几间房屋燃烧焚毁。村长夫人希望武藏能解救村子的危机，于是武藏便立即利用水之卷的力量去扑灭村中的火，幸好这次火灾并没有造成太大的损失。经过一番救火行动之后，村长夫人前来向武藏道谢，还吩咐他翌日到她家中接受谢礼。这时候武藏便到宿屋休息一晚。

翌日武藏照村长夫人的话到村长家找她，夫人将古代日历和一包盐送给武藏，这古代日历是村长们世代相传的宝物，虽然不知其用途，但相信这对武藏日后会有用的。





主要谜题或难题

POINT 1

村中共有八处发生火警，这八处分别在教会、河边的两间小屋，村长的家、面包屋和道具屋，此时武藏只需用水之卷的力量来救火就可。

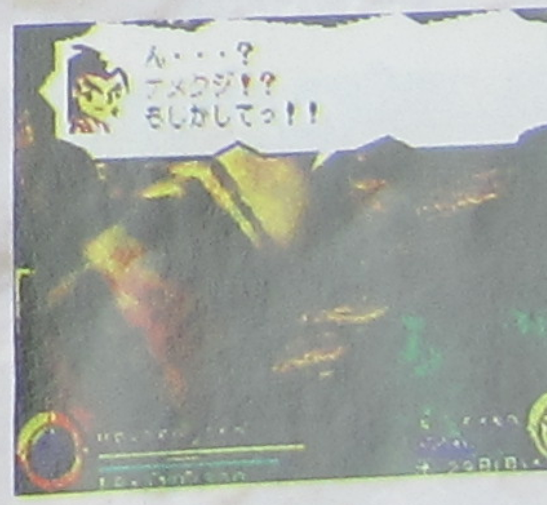
岩流岛

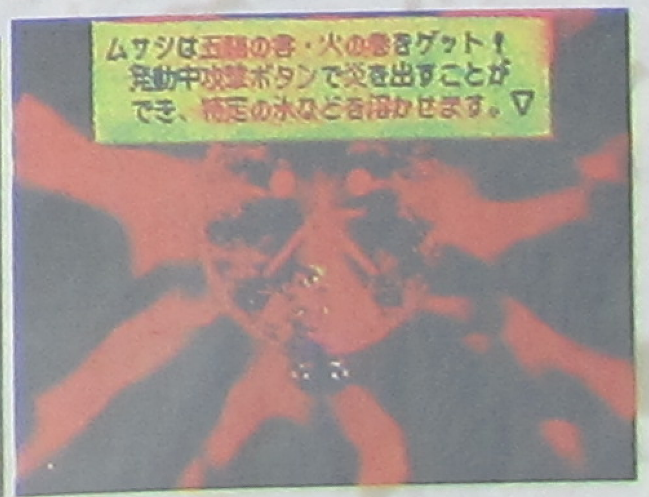
故事

接着武藏来到睡魔之森的左方通道，发现有一块虫状的大石阻挡去路，武藏对大石感到怀疑，于是利用从村长夫人处取得的天然食盐向那块大石洒去，果然那并不是一块普通的大石，而是一只巨虫阻塞去路，被武藏的盐洒过后便消失了。

武藏见前方有水之纹章，便使用水之卷的力量将其解开，潮水退后便可到下面的地方去，结果发现刻有火之剑纹章的石碑，利用光之剑其打碎，武藏取得"火之卷"。

在同一时间，突然听到一个非常熟识的声音，原来是





他在原来世界的宿敌小次郎，武藏相信他是被菲莉公主召唤来，小次郎不断向武藏发出决斗宣言，可是武藏觉得很烦而没有答应，不过小次郎却以菲莉公主的性命来威胁武藏，若战胜他就可带公主回去，武藏只好与他决一胜负，武藏又再次胜了小次郎。

主要谜题或难题

POINT 1

在这儿有个水之纹章，利用水之卷的力量将其解放，便可令水退到后方，武藏也可继续前进。

POINT 2

小次郎共有四种攻击模式：

(1)：他会发出凤凰作远程攻击，由于速度不快和范围不大，因此用二段跳跃就能避开。

(2)：他会发出三只小鸟攻击，但是由于武藏只需用防御状态就能击破，因而可乘机攻击。

(3)：他会跳高后以急速下降作直线攻击，只要武藏不要站在他着地点就可以回避这招，也可乘他着地后攻击。

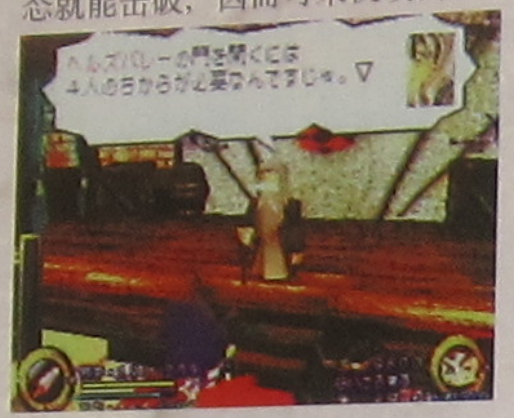
(4)：他会先来一个回旋击，再作冲击波攻击，由于此招没有速度，只要不在他的攻击范围就能避过，而且可乘他出招后的一瞬，利用回转斩攻击，这样就会很快击倒他。

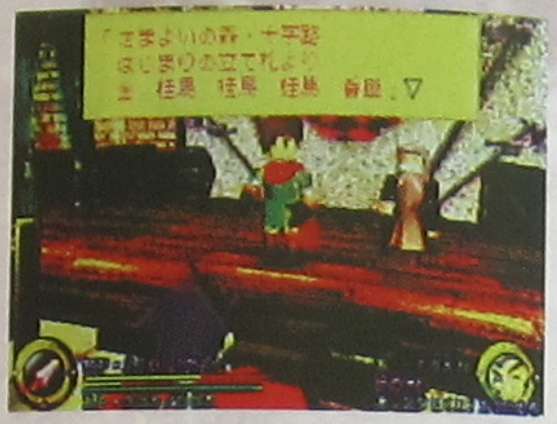
徘徊之森

故事

当武藏带菲莉公主回到也古列克城时，公主的态度比以前温顺了许多，但却没有人留意这点，公主除了吩咐武藏放下光之剑休息外，还希望武藏返回自己的世界，至于其余的“五轮之书”可交由城中的士兵寻找，可是执事却反对此做法，这全因武藏的旅程尚未完结。此外前阵子的盗贼一事仍未解决，必须让也古列克王国和平才行。武藏感到执事所说的话并没有错，于是便打算消灭那些盗贼。虽然是这样，但是盗贼的据点仍未明朗。执事便说出这只有城中的佣兵才知道，于是武藏便找城中的佣兵询问(必须要将三位佣兵救回才行)。

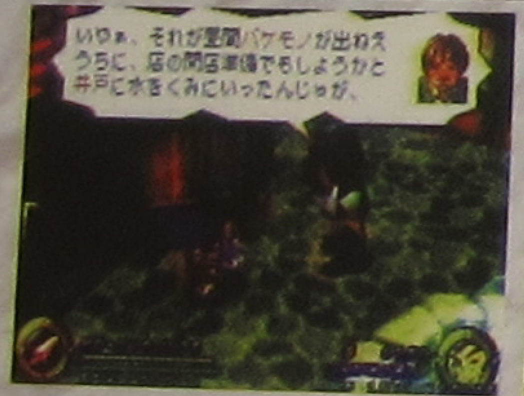
跟据情报得知，盗贼的藏身之所是在徘徊之森后方的城堡，可是那森林出名是有入无出，要通过森林并不容易。三位佣兵说出进入盗贼城的暗号，其暗号分别是“金、桂马、桂马、桂马、香车”、“左、右、右、右、前”以及“在桂马时，不能前进”这三个古怪暗号，只要综合三个暗号就能通过徘徊之森(若是完全不明白暗号的话，可在图书室查看)，于是武藏便向徘徊之森进发。

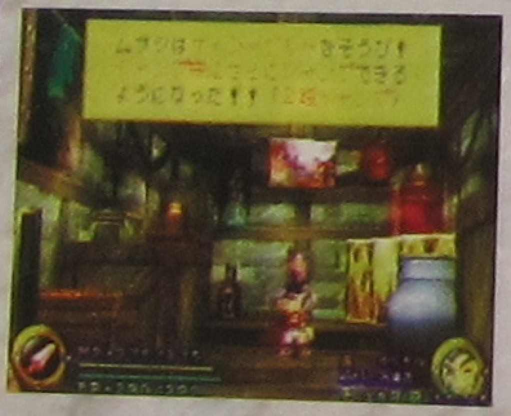




基本上是日本棋子的行法，只需要跟着这行法就会很快到达：左、上、上、右、上、上、右、上、上、左、上、上、上、上。

盗贼之巢





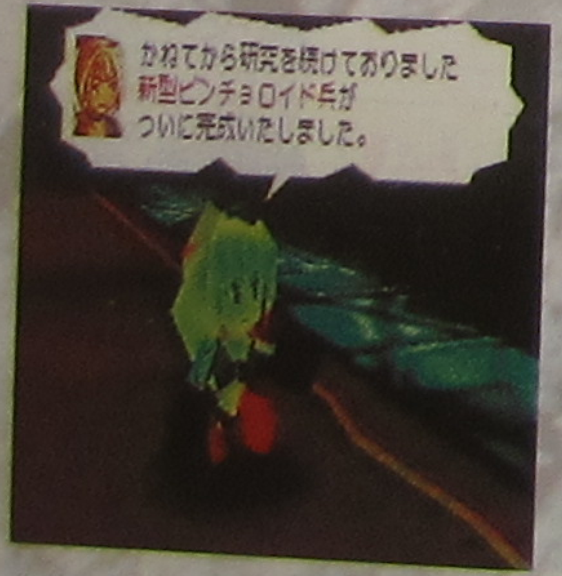
故事

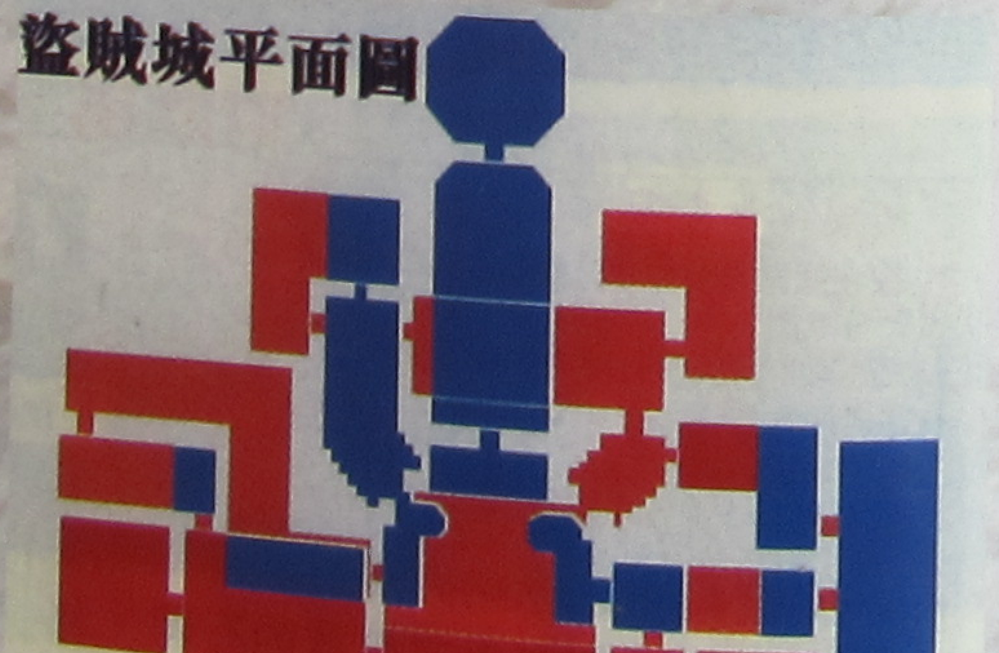
武藏进入盗贼城后，在大堂见到路·柯亚露帝国的保娜迪大尉，她对于武藏进到这里并不感到什么意外，只冷淡地向武藏说几句话后便离开。当武藏进入上方的大门后，沿梯直上来到一间宽阔的房间，地板突然开了个洞，武藏就这样掉进洞内，武藏只有沿着通道前进。原来那里有一条冰龙等待着武藏的来临，他就是火之卷的CRYSTAL GUARDIAN，经过一番激战，最后终于打败这条冰龙，使火之卷的力量得以解放。

攻击模式

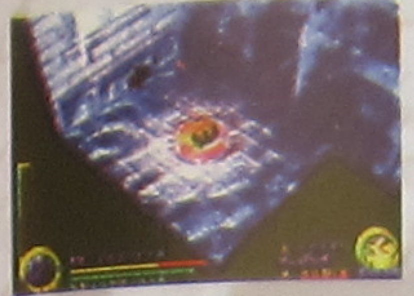
在战斗开始时，由于武藏在冰桥上的决战，困此走动不便，不过这时它只会以身体撞击，只要向着它相反方向就可避过其攻击，也由于它速度较慢，武藏在回避之中也可引用火之卷的力量攻击，其弱点为头部。

不久它会撞击右方的路，武藏离开这里便继续前进，可是由于通道上有不少冰刺阻碍前进，需用火之卷的力量将冰刺溶化。当来到一间房间，它便会在前方拦截武藏，这时它的攻击只有三种，分别是身体撞击、放出冰光线和放出冰块，其回避和攻击方法都很简单，只要等待它使出冰光线后，不断用火之卷的力量攻击头部，它受了一定程度的伤害时便会露出水晶，这时用光之剑攻击就可伤它的体力。





第四章救人名单

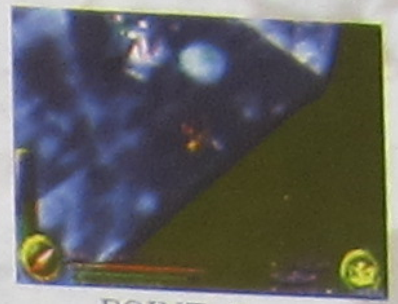


POINT 1

这里既使用二段跳跃都不能通过对面，只能跳上冰块，利用企鹅的推动力前进，当冰块到达中央时立即跳过对岸即可。

POINT 2

在这房间中有个魔法阵，而旁边的指示牌指出一个提示“孤独之勇者的荣光”，此时只需将房中的敌人全部击倒就可取得红眼石。



POINT 3

来到这里无论武藏的跳跃有多高都不能跳到上层，因此需靠附近的大猩猩将武藏抛至上层。

POINT 4

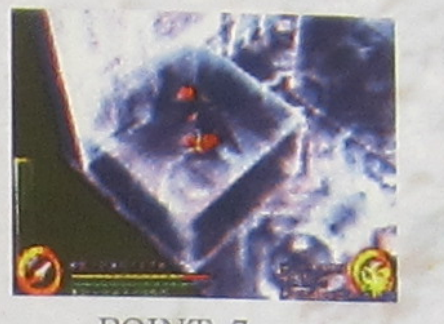
当武藏来到这里，可以先吸收这里的大铁像能力来使自己的身体如铁一般的坚硬。

POINT 5

若先前吸收了大铁像的能力，就可通过这儿，将大冰刺除去。

POINT 6

在这房间中有个魔法阵，而旁边的指示牌指出一个提示“无伤之勇者的荣光”，此时只需在没有受伤的情况下将房中的敌人全部击倒就可取得蓝眼石。



POINT 7

打开蓝眼门后，在这儿可取得传说之一的武器，这样便可在冰块的斜边行走。

POINT 8

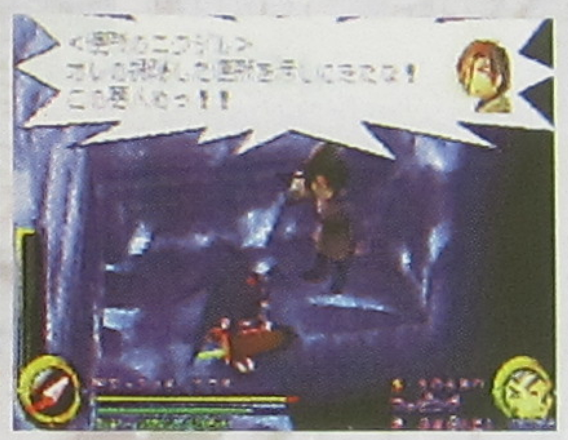
这儿的冰块比较低，武藏可跳上去到各冰块的上方，可取得不少宝物的。

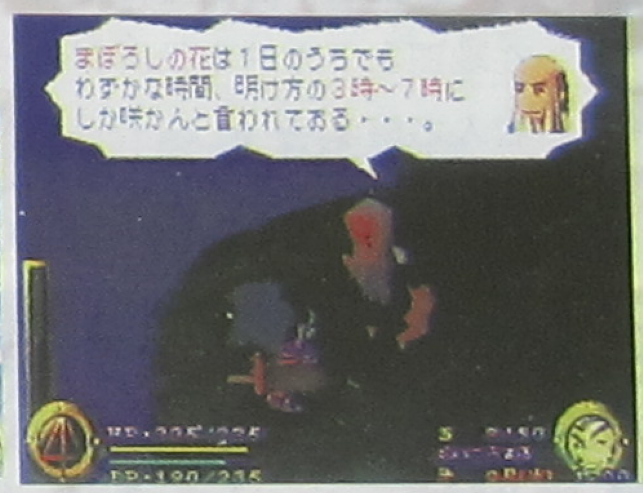
POINT 9

房间中有个提示是“虚伪之勇者的荣光”，此时只要使用“假武藏”的特殊能力打倒敌人(即与武藏相似的敌人)，就可取得青眼石。

POINT 10

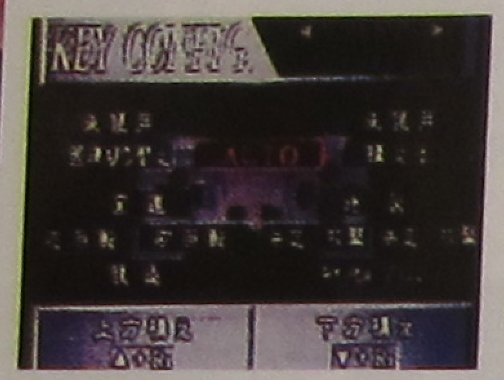
先利用火之卷的力量使大门的冰块除去，然后分别放入红眼石、蓝眼石和青眼石，这样大门便会开启。





主要谜题或难题

《BIO HARZARD 2》无限子弹数量指令



在 Bio Harzard 2 内武器子弹只能靠拾取，所以经常出现入不敷出的情况，若你现所玩的是新版 BH2 的话，相信这无限子弹数目指令模式会有帮助。方法是在游戏的 Option 内打开 Key Config 画面，然后再同按 R1 键及□键 10 次，若见到里面 Auto/Manual 等文字都变成红色，即代表指令已输入成功，变成全部武器拥有无限数量，而且这秘技可使用在游戏内任何模式。

BH 左——在 Key Config 画面输入成功后里面文字会变成红色。

《PARLOR STATION》大量金钱与隐藏系统

想在游戏一开始时所持金额已有 4 万元的话，只要先选择 Advice，然后在街上走走便会发现在地图左上方有一间大学，连续调查大学街路上大树 5 次便出现一个宝箱，再调查那宝箱便可得到里面 4 万元了。

名人之槌得手方法

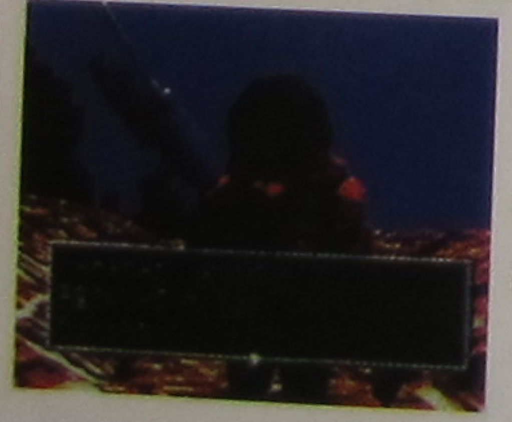
在游戏中故事即将完成、中村工务店改装、诚实屋的最后事件发生以后，前往在地图左下方的市役所右边一家调查一下，便可得到据说是名人“古基”使用过的名人之槌。

STAR OCEAN SECOND STORY PRIVATE ACTION 不断发生

在“古洛特”或“蕾娜”任何一编故事中的“拉高”城内发生 Private Action 的话，在出版社前就会随机发生“家出少女”事件，在这事件中跟住前往“哈利”处，当 Private Action 发动后在入口附近的仓库内便定能再遇那家出少女，即离家出走的少女。与少女会话便会与敌人发生战斗。战斗完了后找“哈利”出来再次发动 Private Action，在仓库便发生相同事件，使角色们不断使出 Private Actiom，那么便能在序盘时已持有高等经验值了，但要留心不要选错答案，否则又要从头来过。

《统梦－火星之记忆》隐藏武器、角色、结局

取材日本人气漫画的统梦游戏，除了有隐藏影画和可得到强力武器外，在故事结尾部分更有机会见到一位懂说话的机械人Dickman，现在将出现场所与机械人情报揭示出来，希望能让游戏锦上添花。

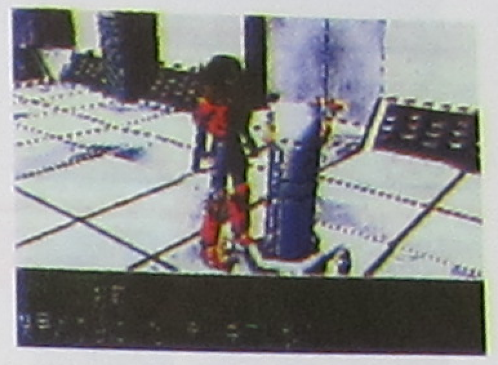


（隐藏影画）

在结尾编的“依美拉”部屋内调查右上方后，会看到在 Motor Ball 编内与嘉利一起的隐藏影画片段，还会见到“札舒根”肖像，这段影画充满油画色彩，有机会记得看看。

（百沙卡枪的入手）

在去火星之前的故事内，前往机甲术之谷向左下方走会出现一个叫“移动金库”的敌人，将其打倒便可得到专门对付百沙卡这 Boss 敌人的强劲冷冻武器——百沙卡枪。



（5 体 Dickman）

在游戏故事内存在着一些懂说话的机械人Dickman，有时间除可前往探望他们外，若能与故事内全部 5 体机械人说话，在故事结尾部分便可看到 Dickman 0 号登场。以下是各机械人简称与出现地点的一览表

Dickman 出现场所一览表

“Dickman 简称”	“出现场所”
宇宙船 Pilot Dickman	宇宙船耶路花园
齿轮 Dickman	古苏铁街地下谷水坑
机甲术之谷 Dickman	火星机甲术之谷
放置 Dickman	利布艾沙居住区
Dust Chamber Dickman	渣利姆 Dust Chamber
(Dickman 0 号)	

找齐以上表中全部 5 体 Dickman 后前往渣艾路墓所深处，那里放着棺木的房间，进入口后立即走到右上方一条柱前按O键，成功的话便看到Dickman 0号从柱中走出来，这 Dickman 是全部 Dickman 的基本形。

Metal Gear Solid (PS)

体力不减 /800B57960400

氧气不减 /800AC3240400

取得开门卡 /800B57EC00XX

(玩家可乍行填上 XX 数字，由 01 至 FF.Level 越大，能开启门的类种越多。故事中该卡只达 Level 7)

取得特定物枪 /800B5XXXX0080

(玩家可因个人喜好，填上以下 XXX 数字代号)

7A2SOCOM
7A4FA-MAS
7A6 GRENADE
7A8 NIKITA
7AA STINGER
7AC CRAYMORE 炸弹
7AE C4 爆弹
7B0 STAN.G 闪光弹
7B2 CHAFF.G h 电子干扰弹
7B4 PSG1

CAPCOM GENERATION 坠击王之时代

1942

无限双数(PLAYER1 及 2)

8006AF00 0003

无限 Return(Player 1 及 2)

8006AC74 0003

1943

Player 1 无限能源 /800D027E0140

Player 2 无限能源 /800D02FE0140

武器时间不减 /800D02CE 1F00

无限 Return/8008D2E4 0002

1943 改

Player 无限能源

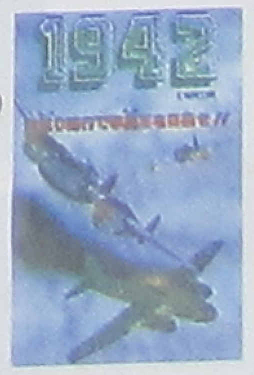
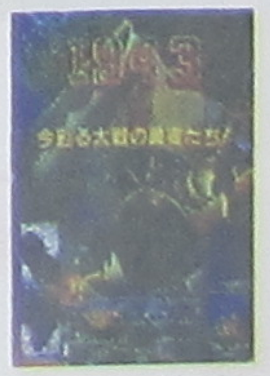
800D0C72 0140

武器时间不减

800D0CC2 1F00

无限 returns

8008F714 0002

电脑游戏台湾十大人气榜

98.9

No.1
世纪帝国 2

No.2
暗黑破坏神

No.3
下级生

No.4
同级生 3

No.5
仙剑奇侠传 2

No.6
神雕侠侣 2

No.7
古文明霸王传

No.8
中华职棒

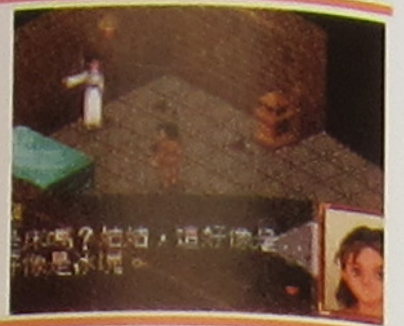
No.9
八龙神传说

No.10
水浒传

电脑游戏台湾销量排行榜

98.9

No.1
神雕侠侣



No.2
时空道标

No.3
北方密使

No.4
VR 青少棒扬威记

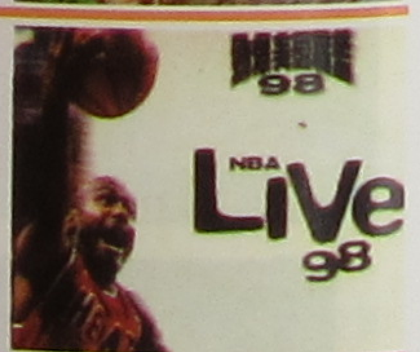
No.5
霹雳幽灵箭

No.6
红楼梦之十二金钗

No.7
新世纪福音战士

No.8
天龙八部

No.9
NBA LIVE 98



No.10
星海争霸

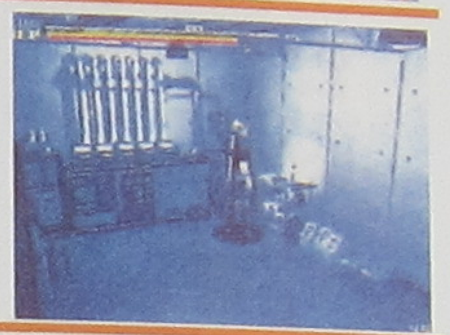
家用机游戏香港十大人气榜

98.9

No.1
Metal Gear Solid
PS/KONAMI/ACT

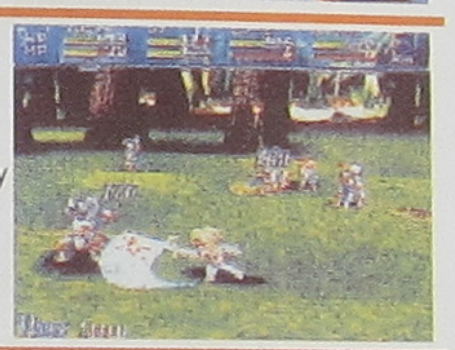
No.2
武藏传
PS/SQUARE/ARPG

No.3
DEEP FEAR
SS/SEGA/AVG



No.4
私立 Justice 学园
PS/CAPCOM/FIG

No.5
Star Ocean The Second Story
PS/ENIX/RPG



No.6
Pocket Fighter
PS/CAPCOM/FIG

No.7
The King of Fighter's 97
SS/SNK/FIG

No.8
Xai
PS/SCEI/PUZ

No.9
Super Robot 大战 F
完结篇
PS/BANPRESTO/
SLG

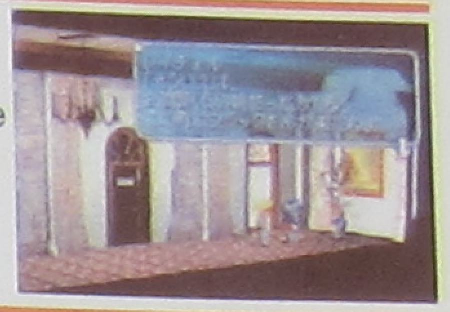
No.10
LUNER 2
SS/ 角川书店 /ESP/
RPG

家用机游戏日本十大人气榜

98.9

No.1
Final Fantasy 7
PS/SQUARE/RPG

No.2
Sta Ocean The
Second Story
PS/ENIX/RPG

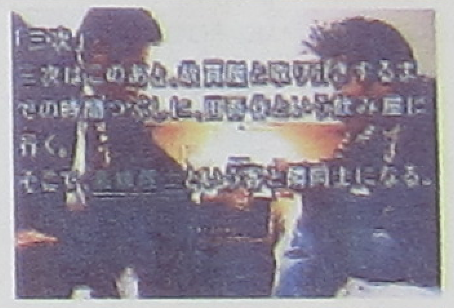


No.3
樱大战 2
SS/SEGA/AVG

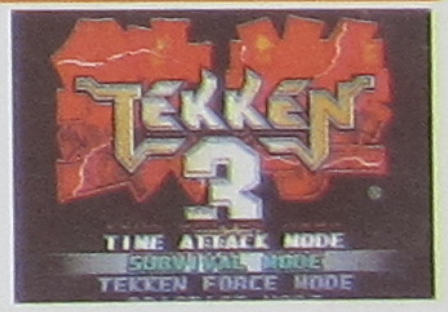
No.4
Bio Hazard 2
PS/CAPCOM/AVG

No.5
Grandia
SS/GAME ARTS/
RPG

No.6
街
SS/CHUN SOFT/
AVG



No.7
铁拳 3
PS/CAPCOM/FIG



No.8
Xenogears
PS/SQUARE/RPG

No.9
皇家骑士园
SFC/QUEST/SLG

No.10
F-ZERO X
N64/ 任天堂 /RAC

发售大观园

PlayStation 游戏

10月			
1日	EXCITNG BASS	SPT	KONAMI
	GUARDIAN RECALL	SRPG	XING
	最强之围棋	TAB	UNBLANCE
	给您EFFICUS的回忆	SLG	元气
9日	ARMED FIGHTER	FTG	BANPRESTO
	AMERICAB AS EBALL2	SPT	KONAMI
	MILLION CLASSIC	SLG	BANDAI
	THE 职业麻雀	TAB	NAXAT
	三国志 VI	SLG	光荣
15日	AZITO 2(暂名)	SLG	BANPRESTO
	GANGWAIMONSTER	ACT	SME
	SPECTRALFORCE Ⅱ	SLG	ICEAFACTORY
	SUNPAKITA	RPG	BANCAIVISUAL
	一起玩	TAB	BOTTCM-UP
	沙漠岛! 大冒险	RPG	秀和 SYSTE
22日			
	OVERB RD FORCE EAFTER	SLG	BANOAI
	THE CONVINE NCESTORE	SLG	HUMAN
	SIMPLE1500SERIES.V OL.1	TAB	CULTUREBRAIN
	SIMPLE1500SERIESV.OL.2	TAB	CULTUREBRAIN
	SIMPLE1500SERIESV.OL.3	TAB	CULTUREBRAIN
	STREET OA RDERS	STG	彩京
	STREETBOARDERS	SPT	MICROCABI
	五龙阵	PUZ	ASK
	火星物语	RPG	ASCII
	火星物语限定版	RPG	ASCII
	星之丘学园学园祭	SLG	MEDIAWORKS
9日			
	CARDIN AL SYN	FTG	SPIKE
	海之OH!	SLG	VICTORSOFT
	迷宫商店会－传说之剑	RPG	讲谈社
	御意见无用Ⅱ	FIG	KSS
下旬	PARLORPRO4实机	TAB	日本TELENET
	蒙面超人	FTG	BANDAI
月内未定			
	DEZAEMONKIDS	STG	ATHENA
	DUKENUKEM	ACT	KINGRECORD
	POP' NPOP	PU2	TAITO
	ROK	ACT	ALTRON
	RYU-Z	PUZ	讲谈社
	SILENT MCBIUS CA SE	AVG	GAINAX
	童梦之野望2	RAC	OZBLUE
11月			
5日	DCKAPCN	SLG	ARRDINK
	LUCKYLUKE	ACT	SAMMY
	MONEYID OL EXCHANGER	PUZ	ATHENA
	MONS TERSEED	RPG	SUNSOFT
	SPEEDUP	RAC	SAMMY
	ZEUS CARNAGEHEART2	SLG	ARTDINK
19日	SIMPLE1500SERIESV.OL.5	TAB	CULTUREBRAIN
	SIMPLE1500SERIESVOL.6	TAB	CULTUREBRAIN
	SIMPLE1500SERIESV.OL.7	TAB	CULTUREBRAIN
	SIMPLE 1500SERIESV.OL.8	TAB	CULTUREBRAIN
6日	EXODUSGUILTY	AVG	IMADIO
	EURASIA EX PRESS	AVG	ENIX
	FIGHING ILLUSION K-1	FTG	XICG
	久远之绊	AVG	TAKARA
7日	那个了不起的饭盒	SLG	POLYGRAM
上旬	KART DUEL FINAL	RAC	GAPS
下旬	ION I	SPT	MATHILDA
	FIRSTKISS	AVG	HUNEX
	GLING GUTTERS	TAB	KONAMI
月内未定			
	ADVANRACING	RAC	ATLUS
	BALLDY LAND	SLG	BANPRESTO
	LIBE RO GRANDE	SPT	NAMCO
	MAJOR LEAGVEBASEBALL	SPT	EA.SQUARE
	MARL 王国之人型之公主	RPG	日本－SOFTWARE
	MISS LAND2	PUZ	ALTRON
	ZIGZAGBALL	ACT	UPSTAIR
	天下统一	SLG	伊藤忠商事
	奇洛大作战	ACT	TOMY
	初恋情人节SPECIAL	AVG	FAMILYSOFT
	雪中花	AVG	SCE
	创造GAME SOFT	SLG	IMAGINEER
	对战!DREAMCIRCIUS	SLG	TGL
12月			
3日	RIDE RACERTYPE-4	RAC	NAMCO
10日	TRUE LOVE STORY2	SLG	ASC Ⅱ
17日	PRINCESS MAKER GO	PUZ	NINE LIVE
23日	山崎西元之麻雀（暂名）	TAB	MEDIARING
下旬	CHOCCBO之可思议思宫	RPG	SQUARE
月内未定			
	CAPCOM GENERATION－第五集	FTG	CAPCOM
	CIVILZATION11	SLG	HUMAN
	EHRGEIZ	FTG	SQUAR
	GOZILLACARDBATTLE	RPG	东宝
	SAKUMA的人生GAME	TAB	TAKARA
	TALES OF PHANTASIA	RPG	NAMCO
	THEFAMILYRESTAURANT	SLG	HUMAN
	THOUSANDARMS	SPRPG	ATLUS
	TNT(THENEXTTETRIS)	PUZ	BPS
	电车GO! 2	SLG	TAITO
98年内未定	CRASH BANDICOOT3	PUZ	SCEI
夏季	ANIMAL COMMANDER(暂称)	RPG	JWING
	CHILL	SPT	EAV
	JUNGLEPARK	ACT	BANDAIVISUAL
	RIDINGHEAT	RAC	NCS
	SCREAMER2	SLG	TEARS
	七英雄物语－－利美利亚之奇迹	AVG	BANDAIVISUAL
	名侦探柯南	AVG	BANDAI
秋季	DANCE!DANCE!DANCE!	ETC	KONAMI
	ECSAFORM	RPG	BANDAIVISUAL
	GARLRIDINGREVOLUTION	RAC	NCS
	GREATHITS	RPG	ENIX
	LAGAIA传说	RPG	SCEI
	PINOCCHIA之梦	SLG	TAKARA
	PRIMEBEAT PLANET	SLG	FAMILYSOFT
	SUPERENDULLO	未定	NCS
	THEAIRS	ARPG	PACK-IN-SOFT
	目标! MILLION SALOR	TAB	FPS
	再爱	AVG	ME
	快刀乱麻	SLG	IMADIO
	时空少女	AVG	BANDAI
	麻雀真彻万	TAB	NAXAT
	圣龙传说－外传	FTG	VAP
冬季	ATELIER MARIE－练金术师2	RPG	GUST
	Battle昆虫传	RPG	JALECO
	BURGERBURGER2	SLG	GAPS
	DEEP FREEZE	AVG	SAMMY
	FINAL FANTASY VILL	RPG	SOUARE
	LITTLE LOVES SHE'S GAME	TAB	NTT出版
	REFRAIN LOVE2	SLG	RIVERHILLSOFT
	SILENT HILL(暂称)	AVG	KONAMI
	STREETFIGHTER ZERO3	FTG	CAPCOM
	SONATA	RPG	T&E
	TOHEART	SLG	LEAF
	TOWERDREAM2	TAB	AXELA
	Zill O 11	RPG	光荣
	大盗伍右卫门	ACT+AVG	KONAMI
	空武战记	SLG	UNBALANCE
	幻想水浒传	RPG	KONAMI
	前往总有一天会重遇的未来	AVG	SME
	封神领哉	ACT	YUIKES
	桃太郎传	RPG	HUDSON
	黑瞳之NCA	RPG	GUST
	机动战士Gundam	未定	BANDAI
	变成魔法使的方法	RPG	TGL
1998年发售予定			
未定	2999年之GAME KIDS	ETC	SCE
	3D ROBOTS HOOTING	STG	小学馆PRODUCTION
	ASHTOASH(暂名)	SLG	EASILY STAFF
	BASS LANDING	SLG	ASCLL
	DEAR FRIENDS	SLG	VISUALARTS
	HAEBEELZEBUB	RAC	GMF
	MAGICALANIMAL	SLG	JWING
	MASSDISTRUCTION	STG	BMG JAPN
	MELT	STG	BAP JAPAN
	METALDREAD	STG	BANDAIVISUAL
	PARADISELOST	RPG	ASOII
	RAVAGED.C.X	STG	VISIT
	R-TYPE4	STG	IREMSOFTWARE
	SMASH COURT 2	SPT	NAMCO
	STARIXIOM	STG	NAMCO
	TEMPESTX3	STG	J.WING
	WIZARDARY-DIMGUIL	RPG	ASOI
	日本怪访旅行团2	AVG	SYSTEMSACOM
	火魅子传RANGE恋解	SLG	博报堂
	玉兰物语	RPG	元气
	英雄志愿-GALACT HE ROISM-	RPG	MICROCABIN
	海市蜃楼回廊	ETC	PLAYSTAGE
	海底传说MEROMANOID	RPG	XING
	真龙棋仙人	TAB	J.WING
	棋太平	TAB	SPS
	剑风传奇BERSERK	RPG	ASCII
	激突!SKIBATTLE	SPT	IMAX
	骚乐都市OSAKA	SLG	KING REE CORDS
1999年以内			
1月上旬	勇者王GAOGATGA(暂名)	SLG	TAKARA
	决定啦! 英雄学团	FTG	CSC MEDIAT
	麻雀	TAB	I'MAX
月内未定	SOJND NO/EL.	AVG	CHUNSOFT
	SORND NO/EL.命运之交差点	AVG	CHUNSOFT
2月未定	MONSTER COLLECTION	RPG	角川店
	PRES SURE ZONE	ACT	TAKI工房
3月未定	春季 CHOCOBO RACING	RPG	SQUARE
	AQUANAUT之休日	AVG	ARTDINK

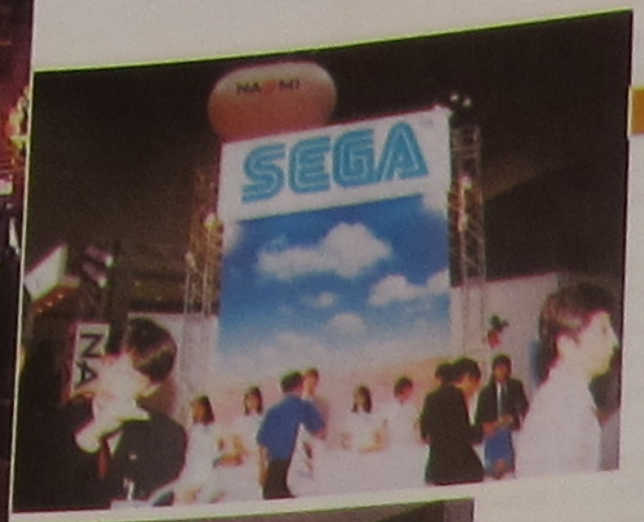
	CIRCUIT之狼Ⅱ	RAC	MTO
	RING	AVG	AD.M.
	SYNCHRONICITY	AVG	AD.M.
	THERUINS	AVG	AD.M.
	WORLDNEVERMANDS	SLG	RIVERHILLSOFT
	眠之梦	RPG	SAMIK
发售日未定			
	ACECOMBAT3	RAC	NAMCO
	ACTUAICEHOCKEY	SPT	KONAMI
	AIR COMMANDER	AVG	BANPRESTO
	BADMOJO	AVG	OPEN BCOK 9003
	BANOBADO	TAB	AMUSE
	BATTLE SPORT	SPT	ACCLAIMJAPAN
	BOUNTYARMS	STG	DATAWEST
	CONTRA-LEGEND OF WAR	ACT	KONAMI
	CYBE RNETICEMPIRE	AVG	日本TELENET
	DIRECTOR CHAIR	SLG	TONKINHOUSE
	DRAGON QUESTVLL	RPG	ENIX
	ESCAPER	ACT	SME
	FLY(暂称)	SLG	M.D.B.
	GALERIANS	AVG	ASCII
	GALLERIANA	AVG	ASCII
	GAME日本史－天下人秀吉与家康	ETC	光荣
	GRAND SEVENALL	RAC	BMGJAPAN
	HARDEDGE	ACT	SUNSOFTC
	HITTOBAKKU	ACT	TOMY
	HYPERTOUR	SLG	3D
	I.Q.博士	ACT	BANDAI
	LINA	SLG	IMAGINEER
	J.LEAGUEEXCITES TAGE V1	SPT	EPOCH社
	JEALOZADC传说－黄金之帝国	RPG	CULTUREBRAIN
	JERSE YDEVIL之冒险	ACT	KONAMI
	JUMP KID(暂称)	ACT	
	LIPROS(暂称)	ACT	VISUALARTS
	LOVE GAMEPLUS	SPT	TEARS
	MAGIC: THE GAT HE RING	SLG	ACLAIMJAPAN
	MAXIMUM FORCES	STG	GAME BANK
	NAP.NAP	AVG	GEN TEC
	NFL GAME DAY (旧称)	SPT	SCB
	NHL B RE AKW AY	SPT	AC CLAIM JAP AN
	N HL OPE NICE	SPT	GAME BANK
	OAS IS R OA D	RPG	ID EAF AC TORY
	ORGA RIAN 亚人傅	RPG	VIS UA LARTS
	PARAPPA2	ETC	SC H
	PICELL DRCP	ETC	HUMAN
	PILE UP MERTS	SLG	PR OSE ED UN1
	Q究极问答	PUZ	TE ARS
	RAYMA N2	ACT	UBI SOFT
	REAL RPB OT战线	SLG	BANPRE STO
	RCBIN LLOY D 之冒险(暂称)	AVG	GUST
	SNOWQUEEN	ETC	东北新社
	TAIBR EAK	SPT	BODY
	THEA IRS	ARPG	PACK-IN-SOFT
	TIGER WOOD &PGA TOUR	SPT	EAV
	TOKIME KI MEMCRIAL 2(暂称)	SLG	KONAMI
	TREFE RS 魔法学院初等部	RPG	AS CII
	TRUE RE AUFA NT ASY	RPG	DREAMCUBE
	TSDANK AMEN	AVG	VISIT
	TURNIN GP OINT	RAC	HUMAN
	VIR TUAP AC HISURO	ETC	MAP JAPAN
	VIVA SUR FING	SPT	TOMY
	危惨	AVG	ID EAFAC TORY
	出发育成游戏牧场之王	SLG	SHAN GRI.LA
	宇宙机动VANARK	STG	AS MIK
	青山LOVE STORIES	AVG	KONAMI
	炸弹小子SCOP THE KID	AVG	TEAR
	重装机兵VALKE N2	ACT	NCS
	飞龙之拳 COLLECTION	FTG	CULTUREBRAIN
	麻雀入门	ETC	NAXAT
	围棋	TAB	AS CII
	森之王国	RPG	AS MILK
	新ACTION RP G	RPG	NAMCO
	新GUNC ON GAME	SHT	NAMCO
	新QUIZ MY ANGEL	QUZ	NAMCO
	新体验3D DUNGE ON	ACT	KONAMI
	驮果子屋KID	AVG	TAKI工房
	幕末浪济－月华剑士	FTG	SNK
	弹球俱乐部	TAB	I.S.C
	魔女子大作战	SLG	BANDAI
	魔纪行	AVG	ACTIVEART
	魔弹都市ELPIS	RPG	BANPRESTO

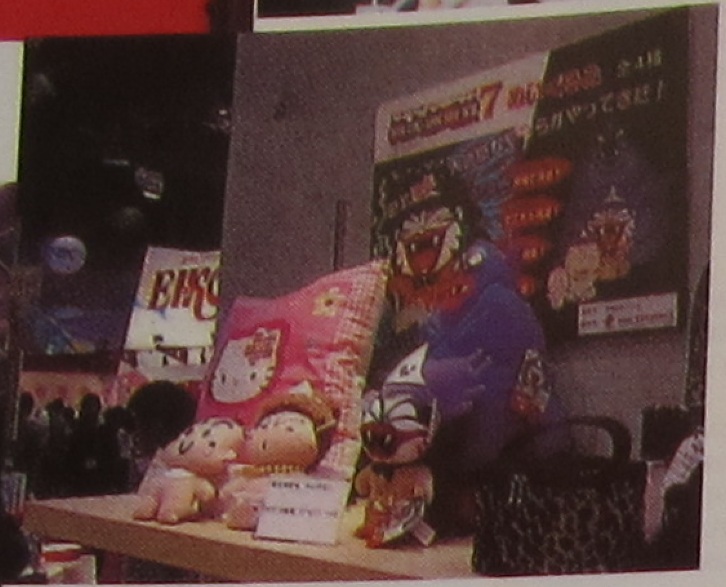
Sega Saturn

10月			
1日	电车GO!EX	SLG	日本FLEX
	COTTONB COMERANG	SLG	SUCCESS
12日	STRIKER 1945 Ⅱ	STG	彩京
	THE CONNNEVCESTORE(SATU RN COLLECTION)	SLG	HUMAN
29日	VIR TUAL CALLS	AVG	KID
	VIR TUAL CALLS 限定版	AVG	KID
	世嘉三四郎真剑游戏	ETC	SEGA
未定	DERBYSTALLION	SLG	AS CII
	MIZBAGU 大冒险	SLG	SEGA
	ROK	ACT	ALTRON
	本格花札	TAB	AITRON
11月			
5日	FINDLOVE 2	SLG	DAIKI
12日	SNAK YOFEVERVOL3	ETC	TEN研究所
未定	BALLDY LAND	SLG	BANPRESTO
	FARLAND SAGA 时之道标	RPG	TGL
	美少女士限定版	AVG	JALECO
	SAKURA 大战帝击CLUB	SLG	SEGA
1998年发售予定			
98年夏	SNKFANSCLLE CTION饿狼传说篇	ETC	SNK
	恋爱SIMULATION(暂名)	SLG	讲谈士
98年秋	ADVANCED V.G.2	FIG	TGL
	E' TUDE PROLCGUE	AVG	拓洋兴业
	MILLEN ARIAN FIRE	STG	BANDAL
	RCOMMA TEW 两个人	SLG	DATAPOLYS TAR
	WORDS WOR TH	RPG	ELF
冬季	七间秘馆战之微笑	AVG	光荣
	6inch MYDAR LING	AVG	KID
	she' sn-SEAS ON	AVG	KID
	琉璃色之雪	AVG	KID
未定	3D ROBOT SHOOTING	STG	小学馆PRODUCTION
	EFAKE DOWN	ACT+AVG	SYSTEM SACOM
	NOEL 3	ETC	PIONEER RLDC
	LOOSE(暂名)	RPG	SIEER PIONEER
	STREET FIGHTER ZERO 3	FTG	CAPCOM
	音乐小说制作室2	ETC	ASCII
	海鸥大作战	SLG	VING
	真体、围棋仙人(暂名)	TAB	J.WING
1999年发售予定			
99年春	SYNCHRONICITY	AVG	AD.M
	THE RUINS	AVG	AD.M
发售日未定			
	ALLSTAR SEBALL	SPT	AC CLAIM JAPAN
	BATTLE SPORT	ASPT	AC CLAIM JAPAN
	KILLING TIME	ACT	AC CLAIM JAPAN
	NHLB RE AKW AY	APT	AC CLAIM JAPAN
	围棋	TAB	ASCII
	BIOHAZARD 2	AVG	CAPCOM
	游斗	PUZ	CSK总合研究所
	DATA EAST传说	ETC	DATA EAST
	超FUPPLY	ACT	DBSOFT
	CHILL	SPT	EAV
	METALFIST	ACT	EAV
	THEME HOSPITAL	SLG	EAV
	RAIDEN FIGHTER RS	STG	EAV
	J.LEAQJEEXCITESTAGE VI	SPT	EPOCH社
	INDEPENDANCEDAY	STG	OXINTERACTIVE
	PRISMCOURT	SLG	FPS
	神罚人生的意味	SLG	GAIANX
	PSYCHIC FORCE	FTG	GAME BANK
	R ETURN FIRE	SLG	GAME BANK
	OFFROAD	ACT	GAME BANK
	弹珠俱乐部	TAB	I.S.C.
	PROPINBALL	TAB	IMAGINEER
	CONTRA-LEGEND OF WAR	AS TG	KONAMI
	TOKIME KI MUSIC CD 2(暂名)	ETC	AONAMI
	无人岛物语外传高持教授大冒险(暂名)	SLG	KSS
	东京纪梦大学(暂名)	AVG	NAXA T
	MONICA之城	ARPG	PIONEER RLDC
	弹珠FIGHTER	TAB	PLAYSTAGE
	金字塔之迷	RAC	RAY
	STARLING ODYESSEY 魔龙之战	RPG	RAYFORCR
	HEARTOF DARKNESS	ACT	SEGA
	SONICTHE FIGHTER RS(暂名)	FTG	SEGA
	VIR TUAL FIGHTER3	FTG	SEGA
	WRIZZ	RPG	SHOUEISYSTEM
	LOOSE	RPG	SIERRAPIONEER
	幻之鱼THE PHANTOMFISH	SLG	SOFT OF FICE
	VIRTUAL THEA TRE1	SLG	SUCCESS
	VIR TUAL THEA TRE2	SLG	SUCCESS
	VIR TUAL THEA TER3	SLG	SUCCESS
	现代大战略STRIKES(暂名)	SLG	SYSTEM SOFT
	开运不管什么鉴定图战	ETC	TE LEVISION东京
	RAYMAN2	ACT	UBISOFT
	"BACK GUINER 完结"	SLG	VING
	REALSOUND 2梦之ALLGOAL	AVG	WARP
	制服HIGHSCHOOLCOUNTDOWN	SLG	YU MEDIA
	REQUIEM	RPG	日本ARTMEDIA
	SUPER301SQ(暂名)	SLG	日本动产
	USTRACKCHAMP(暂名)	RAC	日本动产
	GAME 日本史 天下人秀吉兴家康	ETC	光荣
	VIR TUALPARKTHEFISH	ETC	光荣

DC

11月			
20日	SEVENTH CROSS	SRPG	NEC HE
	DONICADVENTURE	ACT	SEGA
1998年发售予定			
冬季	战国TURB	ARPG	NEC.HE
	GODZLLA GENERATION	ACT	SEGA
	D之食卓2	ACT	WARP
1999年发售予定			
2月			
春季	北方ILLUMINATION	AVG	HUDSON
	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ARPG	HUDSON
发售日未定			
未定	秋叶原电脑组	AVG	SEGA





日本第36届 Amusement Machme Show快递

由日本游戏乐园设施工业协会JAMMA主办的第36届日本Amusement Machine Show于9月17日至20日在东京国际展览中心举行。和已往一样，本届AM SHOW仍然主要是由JAMMA的会员参加。几乎没有国外的厂 商参展，但是基于日本游戏业在世界游戏业中的影响，展会期间仍然吸收了许多日本当地以及来自世界各地的业者前往参观。下面就让我们来看看这次展会上的一些大参展商以及它们推出的最新游戏。

本刊香港记者 /卓志成

SEGA

SEGA在这次展会上大出风头，虽然在摊位的分设置上了三个区域“Model 3”“NAOMI”和“糖果游戏”，但此次参展的重头戏其实在“NAOMI”上。“NAOMI”是SEGA正式公开的新街机基板，它性能优秀，价格却是其它同类基板的三分之一，颇引人注目，相信低廉的价格一定会吸引众多的游戏厂商为之开发新游戏。而且它有一个非常与众不同的优点：它与将在今年十一月二十日推出的新家用机DC性能非常接近，DC机的记忆卡同样适用于NAOMI街机游戏。也就是说，玩家可以将家用机DC上的游戏储存后带到游戏厅中在街机上玩，也可以把街机NAOMI上的游戏储存后拿回家在DC上玩，完全突破了街机和家用机的局限。这无疑为尚未面市的DC机作了坚强后盾，更让为之开发游戏的厂商信心大增。甚至有人惊呼：SEGA将统一街机市场？

NAOMI的规格

中央处理器：内置128bit图像晶片的RISC CPU
(动作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
图像晶片：超级智能声效处理器：32bit RISC CPU
(64 Channel ADPCM)　主记忆体：32Mbyte
主记忆体：32Mbyte　图像记忆体：16Mbyte
媒体：ROM主板　最大同时发色数：约1677万色
影像处理机能：凹凸效果、雾化效果、半透明、点阵贴图、放大缩小处理、边 缘滑面处理、环境贴图及反射光效果。
游戏底板：JAMMA视像规格　扩张机能：CD-ROM
其它机能：时钟机能

重点游戏：

《SPIKEOUT》
ACT/1-4P/MODEL 3

这是一款MODEL 3新作品，有不同于以往的网络连接系统，可以在联网的两个游戏厅中的任何一个游戏厅中直接加入另一个游戏厅正在进行的游戏中，不过加入者需要一定的读取时间才能开始。这款游戏的机台与众不同，在机身上有两个大喇叭，声音的真实感极强，加上身着泳装的SEGA女郎现场为来宾示范，吸引了不少参观者。

《The House of Dead 2》
GSTS/1-2P/NAOMI

这款游戏可说是SEGA新基板NAOMI的对应游戏，看已经公开的画面，其画面质量和动作表现均比上一集更好，值得令人期待。在这一集中，舞台已不再是那一间屋子，而是在城市的街道上。而且在游戏中人质增多，敌人增多，分支点增多，玩家的选择相应变得很重要，不同的路线将会有不同的结局。

《Blood Bullet》
ACT/1-2P/NAOMI

这款游戏是HOD的外传，可以两人同时玩，但玩法较HOD有所改变，以控制杆、枪击键、攻击键和挡格键来控制。不过这款游戏枪击攻击力低且弹药少，奉劝各位玩家将来上手时多以拳脚攻击为妙。游戏中，各关卡藏在一个隐蔽的房间时，玩家若能找到它们将会发生特别事件或得到一些重要武器。精美的画面，有高度恐怖感的音乐和新颖的镜头表现手法，相信会带给玩家全新感受。

《DYNAMITE BASEBALL 98》
SPT/1P/NAOMI

这款棒球游戏中的角色确有其人，都是著名的棒球手，因为用了数码技术，所以每个角色的神态和真人十分相似。流畅的画面加上熟悉的球星，游戏厂商的这招看来确实投喜爱棒球运动的日本青少年所好，但是日本以外的市场会如何，尚要观望。

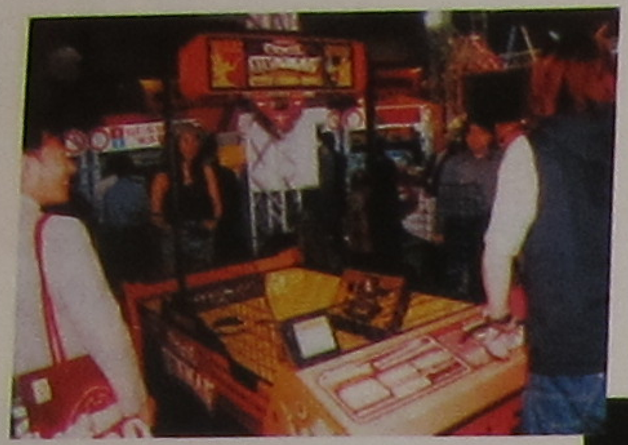
《THE OCEAR HUNTER》
STG/1P/MODEL 3

这款游戏是近来不多见的以海洋为题材的游戏，玩家需和海底怪兽作战，尤其是要射杀鲨鱼。在游戏中，玩家的同伴被海怪劫持或攻击，如果玩家能成功击退海怪消灭鲨鱼并救回同伴，就会得到一些对自己很有帮助的道具。不过失败了也不会被消去能源，甚至游戏中的枪可以自动上弹，省去玩家好些精力。在这款游戏中， 玩家只需要专心一意注意鲨鱼的动向并对付它。

NAMCO

在街机市场上，NAMCO一直是SEGA最强劲的对手之一，虽然这次的AM SHOW上NAMCO缺乏象NAOMI那样引人注目的新产品，但是它也带来了一些深具水准的游戏，如沿袭日本前些时候流行音乐游戏之风的音乐游戏《POKA POKA》踏着震动滑板考验玩家平衡力的体感游戏《BODY BALANCE》，以及立体枪战游戏《GUNMEN WARS》和赛车游戏《RAC ON!》等。值得一提的是，在《GUNMEN WARS》和《RACE ON!》两个游戏的机台上均设有一架小型摄像机，

将玩家的面部摄入游戏，在画面的某个部分显示出来，令玩的人都更加投入。这是NAMCO在这次展会上提出并希望发展的一种名为NAMCAM的新意念。



重点游戏

《RACE ON!》

《RACE ON!》可以说是NAMCO的拿手游戏，如前所说，它带有NAMCO的新意念－数码摄像机。和前一个时期NAMCO偏向高难度的驾驶游戏相比较，这款立体游戏以趣味性为主，游戏是在公路上比赛，而且有一些半透明明路段，视觉效果非常棒。加上可爱的车型，相信男女老幼都会喜欢。

《GUNMEN WARS（面具大战）》

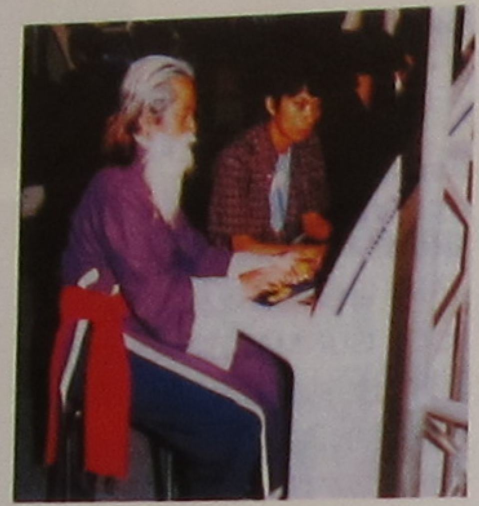
AVG/1-4P

这款立体枪战游戏很有意思，玩家可以控制机械人在一个立体空间内和另外三名机械人作战，也可以邀朋友一起分组比赛，通过每个人所操纵的机械人在一个幻想空间内一较高低。同样，这款游戏也有NAMCAM设制，不过玩家在画面上看到的不是自己的面貌，而是对手的尊容，若玩家技艺高超，看着对手着急发愁的样子也很 好玩。

《FIGHTING LAYER》是NAMCO和ARIKA合作开发的对战格斗游戏，由于这款游戏有移动转线的功能，所以在游戏中以2D来战斗，以3D来提高自由度。游戏中有来自《STREET FIGHTER EX》中的客串明星BLAIR DAME（紧身衣女郎）和ALLEN SNIDER）紫袍棕发人。

CAPCOM

CAPCOM这次推出的新游戏不多，但是保密工作却做的不错。《超钢战纪》就不允许一般人拍照，必须要有特别许可才可以，这款立体多边形对战格斗游戏与根据漫画改编的平面对战格斗游戏《TO TO之奇妙冒险》风格大相径庭，但同样大受欢迎。另外CAPCOM和迪士尼合作的方块游戏《米老鼠Tetris方块》由于有米老鼠的号召力，吸引得不少女性朋友试玩。还有两款游戏值得玩家期待，那就是CAPCOM与TAKUMI合作的射击游戏《战空之翼》和CAPCOM利用SEGA新基板NAOMI开发的立体格斗游戏《POWER STONE》



重点游戏

《超钢战纪》

FIG/1-2P/SYSTEM11

这款立体多边形格斗游戏全方位8个方向移动，游戏开始时有3件道具（特殊武器x2 攻击力强化x1），在打倒对手或击破建筑物时会出现，但玩家最多可储存5件。按START键可以选择，按两下攻击键或跳跃键就能使用，同一时间内最多可使用4件道具，等前次效果消失后才能再次使用。

回复系：装甲值／能源／超必数加一

强化系：攻击力／防御力／速度／特殊技能

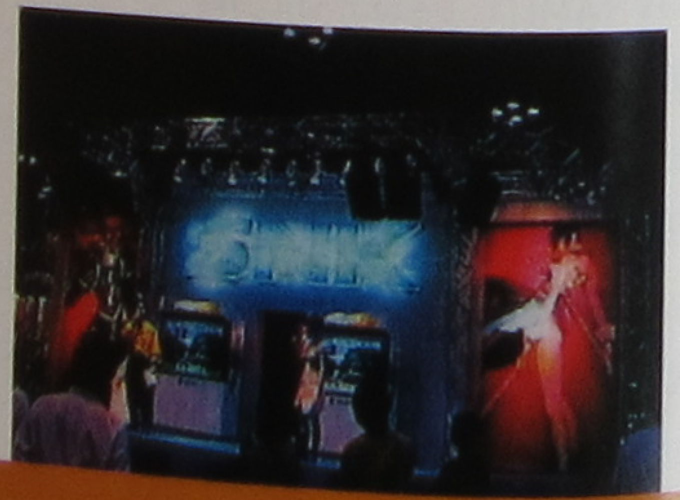
特殊武器每个角色各有一种

《JOJO之奇妙冒险》

FIG/1-2P/CPS-Ⅲ

看展会中的宣传短片，就可见此作十分忠实原作，画面也很热闹，有四个人对战，每个角色都有一个不同能力的“替身”辅助，大多数情况下都会出现画面中，战略性不错。

SNK



作为以格斗游戏闻名天下的SNK今年推出的游戏自然还是以格斗类为多，以NEO GEO 64立体多边形基板开发的游戏《侍魂2 阿修罗斩魔传》和射击游戏《BEAST BUSTERS》是此次重点。《侍魂2 阿修罗斩魔传》在会展现场提供多台游戏机试玩，场面热闹非凡两张等身大的海报是非卖品。SNK和ZAVRUS合作推出的游戏《SHOW TROOPERS》有三种可乘坐的机体，操作非常简便。除此之外，SNK还在会场上展出了多部新型的NEO-PRINT，以镭射来制作成品的“NEO-LASER”最是抢眼，可选择的雕刻物品如匙扣、镜盒、卡片盒、皮革匙扣、分体式匙扣等，让成品实用度大增，颇受参观者的青睐。

重点游戏

《侍魂2 阿修罗斩魔传》

FIG/1-2P/HYPER NEOGEO 64

这款游戏的最大特色是它的系统较接近平面版本，是由3D改为2D的战斗，既使是初学者也很容易上手。画面的精细程度和流畅程序比起原来的立体侍魂进步许多，而且角色舞动刀剑时的画面如同漫画。新增加的两名角名“修罗”和“罗刹”二者分别极大。玩家在这款游戏中相当于使用了26名角色

《BEAST BVSTERS》

STR/1-2P/STG

《BEAST BVSTERS》的第一集已是多年前的作品，这次将其改变为立体游戏，内容也大幅度加以强化。这款以射击僵尸为主的游戏的特别之处是用一条能源棒来显示能源，不同的对手会给予不同的伤害，所以玩家很难掌握自己的能源，今刺激性大大提高，实在很吸引人。

KONAMI

此次展会上KONAMI的展台也是一个热闹去处，厂方这次以音乐游戏挂帅，包括《BEAT MANIA 3RD MIX》《DVNCE DANCE REVOLUTION》以及《POPN MUSIC》等。现场更有KONAMI邀请的演员们大跳劲舞制造气氛，引的参观者纷纷驻足。当然非音乐的游戏如射击游戏《EVEL NIGHT》，可以同时三人共玩；还有KONAMI的横卷轴射击名作《GRADIUSIV》也首次公开。

重点游戏

《BEAT MANIA 3RD MIX》

AVG/1-2P

这款游戏基本上和前一集相同，当然加入了更多的新曲，游戏模式也丰富得多，如“GREAT”的连续数会即时显示。

TAITO

《DANCE DANCE REVOLVTION》

AVG/1-2P

《DANCE DANCE REVOLVTION》

又有新的玩法，这次是用脚来玩，可充分享受PART舞的快感。玩者站在一个特别的踏板上，上面有四个箭头感应器，音乐开始后玩家可根据画面提示去踩不同的箭头跳舞。现场的KONAMI小姐示范跳得非常起劲，许多青年男女也一展舞姿。

这次TAITO公司的重点放在厂方新开发的街机基板TAITO GNET上，《CHAOS HEAT》和《OPERATLON TIGER》是它的主打游戏，还有射击名作《RAY FORCE》的第三集《RAY CRISIS》首次批露。《RAY CRISIS》有新的游戏系统，以百分率来设计过关的分数，而且关卡以抽签方式进行，与众不同，别有新意。当然TAITO少不了用《电车GO!》作SHOW，厂方这次展出了一个用电车模型搭建的真实版《电车GO!》，模型上装有一部CCD摄影机，玩家可看着模型来玩，相当有趣。

重点游戏

《CHAOS HEAT》

ACT/1-2P

《CHAOS HEAT》为TAITO GNET配套的游戏，属区域性射击的游戏，玩家要不断地打倒敌人，只有从倒地的敌人身上取出过区卡，才能由一个区到别一个区。这款作品带有刺激性，其立体画面极具感染力，角色在每个区的不同遭遇一定会吸引住玩家的心

《OPERATION TIGER》

这是《OPERATION-》的最新作品，这集换成了多边形的表现形式，游戏进行中会有不少分岐点，又加入了一个新的音响系统，当身体贴近音响时重低音会令腹部产生震动感觉，值的一试。

技术为本 团结进取

——记天津华丽游戏机公司

文／张利新

图为华丽游戏机公司董事长万聚强先生接受本刊采访

电玩业是寄托人类想象力的产业，
而先进的科学技术则是其发展至关重要的因素。
——来自华丽人的兴企理念

海河，千年来执着地流淌，热情的海河儿女，怀着对事业对未来美好的希望，也在不懈的努力。天津华丽游戏机公司的董事长万聚强和总经理崔得明就是海河水哺育的又一代儿女，自公司创建至今十余载，凭着海河人的满腔真诚和先进的技术优势，俩人引领着数十名员工团结一心，众志成城，终于将公司推上了天津及整个华北地区电玩业的潮头。

千余平米的生产厂房；一整套进口的研制生产设备；从研究、开发、制造、销售到完善的售后服务的“一条龙”经营运作能力；数十位精神饱满、工作勤恳的员工。这一切都展示出华丽游戏机公司的硬件设施实力和良好的精神面貌。可又有谁知道，在这成功的背后，投入的是万聚强董事长和崔得明总经理何等的心血。公司创立伊始，他们就确立了坚持以技术为本，重视才能、团结进取的方针，高薪聘请专业技术人才，巨资引入研制设备，给技术发展以充分支持，尤其在新产品的开发上更是一路绿灯，因为华丽人的心中深深明白：电玩业是寄托人类想象力的产业，而先进的科学技术则是其发展至关重要的因素。高投入带来了高效益，依靠科学技术上的优势，华丽游戏机公司得以在日益激烈的竞争中不断发展壮大，接连上市的新产品为业内人士所青睐。近期即将推出的铁壳机台尚未面市，就已然引起众多商家的关注。

为了适应新时期的经营需要，华丽游戏机公司的领导引入了“金字塔”式的现代化管理模式。在公司内部按各自职责划分为技术开发、生产、销售、维修、经营等部门，由各自部门的负责人带领，根据明确的分工完成自己部门的工作任务；同时，各部门之间密切协作，发扬团队精神，兢兢业业地把一个个预想的构思变成现实。两位老总则位于公司“金字塔”的顶层，把大部分精力投入到对未来发展方向的把握和发展目标的定立，以及对发展计划在具体实施过程中各部门的分工和工作任务的制定上面，提纲契领，运筹帷幄。值得一提的是在长期的工作中培养出来的华丽人团结一心、众志成城的团队精神，虽然各部门分工不同，但是由于员工素质较高，往往一人可肩负不同工作，加上身为华丽一份子的责任心和主人翁感，各部门之间相互配合、支持工作的紧密性和积极性几乎让客户感觉不到华丽内部的部门划分。常常为了解决产品开发过程中的一个技术难题，不仅技术开发部的员工废寝忘食，而且其他部门随时准备着人、财、物力方面的支持，甚至公司老总也亲自蹲点协助。一件产品从构思到投放市场，凝聚着每一个华丽人的汗水与欢乐。

为及时把握市场脉博，准确掌握第一手的市场资料，华丽公司在做好销售及售后服务的同时，积极主动投身于娱乐场所的经营，由公司经营部直接负责。现在，仅华丽公司自己斥资营建的大规模娱乐场所已遍布周边地区的各繁华地段，同时他们还为众多商家提供了娱乐场地设计及经营管理上的协助。通过这些途径，使华丽更加贴近了市场，也更加了解了市场，近而领导了市场。

华丽，凭着它对市场的准确预测，依靠高新技术和现代化管理模式，正在走向成功。在此，我们衷心祝愿华丽游戏机械公司能把握机遇，继续弄潮于改革潮头，稳步走向新世纪。

GCD产品的原理、使用与维修

(三)维修篇

中山创一电子公司　刘杰

GCD产品长期在恶劣的环境中工作，容易出现故障。通常这些故障大多集中在某些固定的部位，如主机和副机的按键部分，以及图象色彩的传输通道。

在维修时，第一步工作就是要确认故障是否由控制板引起，首先要排除控制板以外部分带来的影响，包括大型游戏机台，次世代光碟游戏机，连线和电源等部分，同时也要确认难度、节目编号选择等操作是否正确无误，以及程序片是否包括该节目之控制程式。排除上述因素以后，故障部位应该可以定位在控制板上。第二步，我们需要把故障现象进行分类，将故障大致分成图象、语音、控制三个方面，然后有针对性地在控制板上相应区域进行分析、排除，在此向大家介绍几个GCD产品的常见故障：

一、GCD4.0开机时无字符显示或控制不正常，或按OPTION键不显示调整菜单

(此问题在GCD5.0中会自动检测，并提示用户纠正)

故障原因：1.主机的打3键、打4键和副机的上键、下键中某个键位被按住了或者进位粘连

2.分管上述键位的控制芯片74LS126损坏了，其故障现象通常表现为74LS126芯片某脚位时地短路。

3.4号IC中无检测功能

4.14号芯片损坏。

解决方法：1.将上述键位调整到正常位置或更换损坏的按键。

2.更换已经损坏的74LS126芯片。

3.升级4号主程式IC，使其具有自动检测、警告的功能。

4.更换14号芯片

二、某些键位失控或者按键时有时无

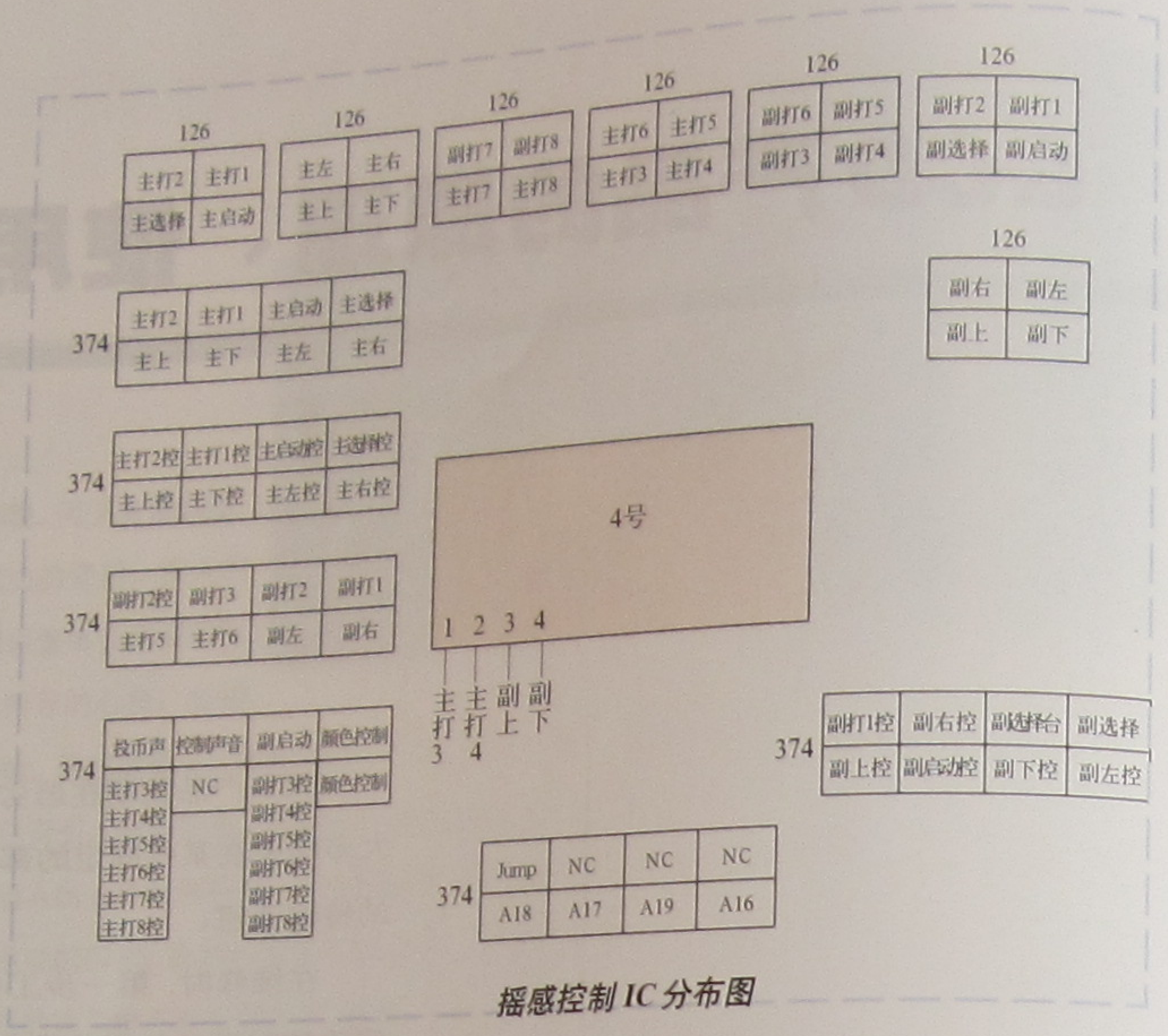
故障原因：1.分管这些键位的74LS126芯片损坏。

2.与该键位相关电路上的二极管损坏或者性能不良，通常表现为按键后其低电位太高，因而导致按键失灵。

3.相关的连线接触不良

4.1号或2号IC损坏，直接影响传送给光碟机的控制数据

解决方法：1.更换已损坏的74LS126芯片。



摇感控制 IC 分布图

2. 更换已经损坏的二极管

3. 更换连线、或将其重新插好

4. 更换 1 号和 2 号芯片

三、主机或副机键盘完全失效或者不能进入游戏

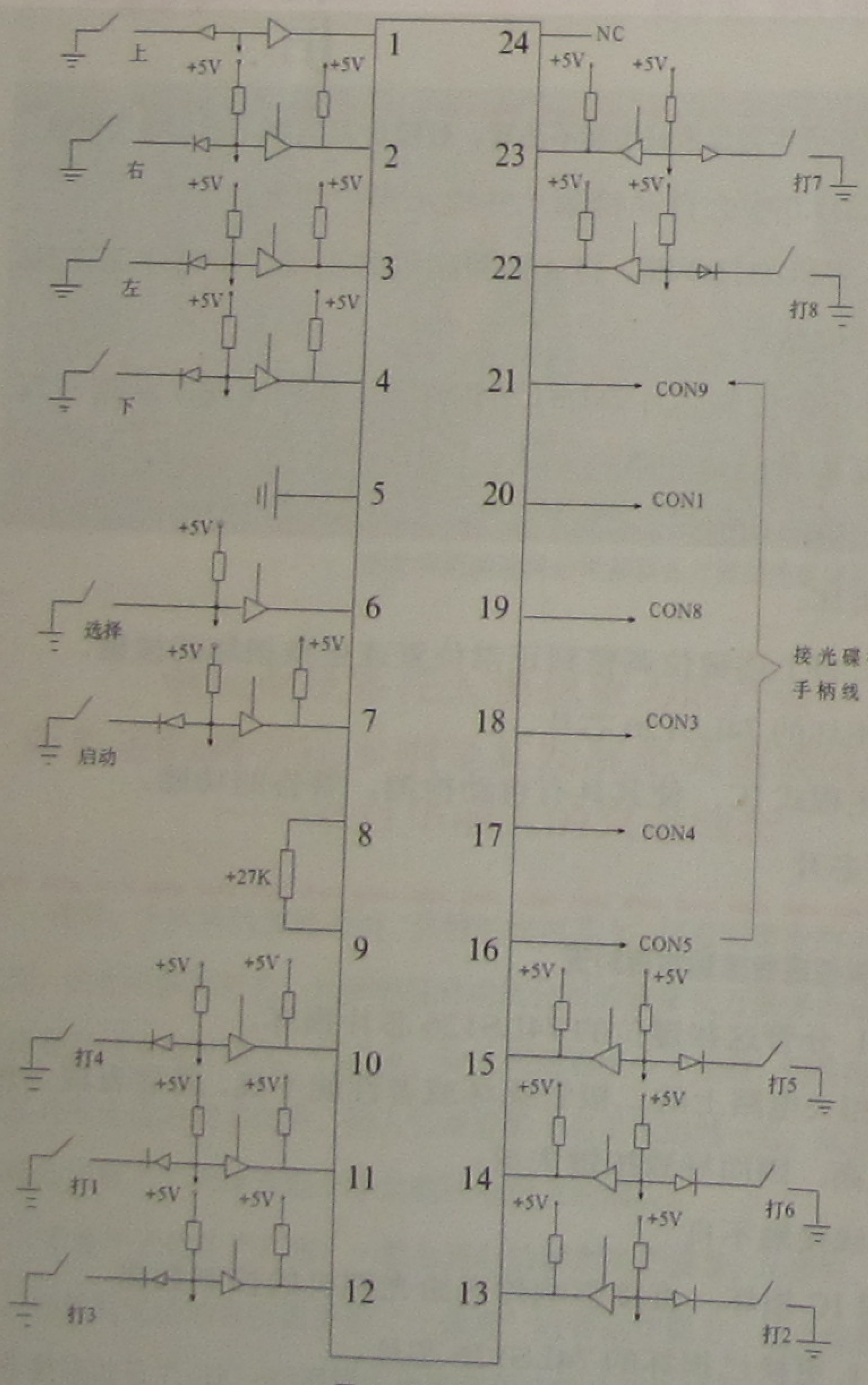
故障原因：1.1 号或 2 号芯片损坏

2. 分管启动的 74LS126 芯片损坏，造成启动失灵，无法进入游戏。

解决方法：1. 更换已损坏的 1 号或 2 号芯片。

2. 更换分管启动的 74LS126 芯片

注：区分是1号、2号芯片损坏还是 74LS126 等通道上的元件损坏时，可在免费方式下测试1号、2号芯片输入脚位的波形。(1 号、2 号 IC 及其周边电路见附图)押键后如对应的 1 号、2 号芯片的脚位上无脉冲输入、则表示 74LS126 等通道上的元件损坏导致键位信号没有送出，若有脉冲输入，则表示 1 号、2 号 IC 没有对脉冲信号进行反应，因而确认其损坏。



1 号 IC 脚位图

四、故障管输出的；图象偏色

故障原因：红、绿、蓝、视频信号中通道上某元件损坏，通常 10UF 电解电容损坏较为多见，其次为三级管 C1815、A1015 损坏。

解决方法：更换已损坏的电容或三级管。

五、无音乐或音乐异常

故障原因：1. 控制音乐的 74LS374 是否损坏。导致音乐被关断或时断时续。

2、功放 1241 及其周边电路故障。

解决方法：1. 更换相关的已损坏元件 74LS374。

2. 更换功放电路中已损坏元件。

六、没有投币效果音

故障原因：1. 控制发音之 74LS374 芯片损坏，导致无法产生效果音。

2. 发音通道上的二极管损坏，无法将投币效果音传输至功放电路。

解决方法：1. 更换控制发音的 74LS374。

2. 更换发音通道上已损坏的二极管。

实际维修过程中，故障是复杂多样的，在此无法尽录，但读者只要认真分析测试，进行排除，各种问题都可迎刃而解。

超级大满贯II

SW1		1	2	3	4	5	6	7	8
主游戏机率	1币1分	OFF	OFF						
	1币2分	ON	OFF						
	1币3分	OFF	ON						
	1币5分	ON	ON						
开分比率	10分			OFF	OFF				
	20分			ON	OFF				
	50分			OFF	ON				
	100分			ON	ON				
进分上限	2000分					OFF			
	无限制					ON			
进分方式	投币						OFF		
	开分						ON		
退分方式	退币							OFF	
	洗分							ON	
示范音乐	有								OFF
	无								ON

SW2		1	2	3	4	5	6	7	8
比倍爆机	500分	OFF	OFF						
	1000分	ON	OFF						
	1500分	OFF	ON						
	2000分	ON	ON						
最小可押	1分			OFF	OFF				
	2分			ON	OFF				
	3分			OFF	ON				
	5分			ON	ON				
比倍功能	有					OFF			
	无					ON			
比倍方式	续玩						OFF		
	比倍						ON		
操作模式	按键							OFF	
	摇杆							ON	
数字形态	数字								OFF
	麻将								ON

电神魔鬼II

SW I		1	2	3	4	5	6	7	8
难度	易	ON	OFF						
	正常	OFF	ON						
	难	ON	ON						
游戏人数	1人					ON	OFF		
	2人					OFF	OFF		
	3人					ON	OFF		
	4人					ON	ON		
测试	开							ON	
	关							OFF	
演示声音	开								ON
	关								OFF

SW2		1	2	3	4	5	6	7	8
开分设定	1：1	OFF	OFF	OFF	OFF				
	1：2	ON	OFF	OFF	OFF				
	1：3	OFF	ON	OFF	OFF				
	1：4	ON	ON	OFF	OFF				
	1：5	OFF	OFF	ON	OFF				
	3：4	OFF	OFF	ON	ON				
	2：3	OFF	OFF	OFF	ON				

超级锄大D

调整图

功能说明		1	2	3	4	5	6	7	8
投币一个	1次	OFF	OFF	OFF					
	2次	ON	OFF	OFF					
	3次	OFF	ON	OFF					
	4次	ON	ON	OFF					
	5次	OFF	OFF	ON					
	10次	ON	OFF	ON					
	15次	OFF	ON	ON					
	20次	ON	ON	ON					
游戏难易度	容易1				OFF	OFF	OFF		
	容易2				ON	OFF	OFF		
	容易3				OFF	ON	OFF		
	中度1				ON	ON	OFF		
	中度2				OFF	OFF	ON		
	中度3				ON	OFF	ON		
	困难1				OFF	ON	ON		
	困难2				ON	ON	ON		
发牌时间	30秒							OFF	
	45秒							ON	
背景音乐	无								OFF
	有								ON

配线图(10PIN)

焊锡面	10 P	零件面
	A 1	喇叭
	B 2	接地
	C 3	
	D 4	
+12V	E 5	+12V
+12V	F 6	+12V
+5V	H 7	+5V
+5V	J 8	+5V
GND	K 9	GND
GND	L 10	GND

配线图(22PIN)

焊锡面	22P	零件面
	A 1	左移键
	B 2	上下键
	C 3	右移键
	D 4	
接地	E 5	接地
接地	F 6	接地
消除键	H 7	
	J 8	
	K 9	→键
发牌键	L 10	←键
蓝色	M 11	
同步	N 12	
绿色	P 13	
红色	R 14	
	S 15	
自排键	T 16	投币
PASS键	U 17	
	V 18	
声音	W 19	接地
	X 20	
	Y 21	
	Z 22	投币钟

五洲欢乐 致诚无限
销售大型电子游艺机
大型动感模拟机
电脑板、卡带、零配件
开发新娱乐机
售后维修、保养及更新换代
提供游戏场地规划咨询
销售热线
(010)68880218 01391026413
01381207636
维修热线
(010)68828340 01381025914
传真
(010)68828340
SEGA RALLY
北京五洲致诚游艺器材有限公司
地址：北京市石景山游乐园
邮政编码：100043

番禺易立得电子厂
ANYU YI LI DE DIAN ZI CHANG
极理想的显示器
满足专业需求
柔和画面
艳丽色彩
高品质彩显——
17"
15"
14"
专业生产高品质彩显
诚意寻求各地代理商
备有大量开心天地、啤酒乐园等娱乐机种
备有部分彩显为娱乐最佳配套使用
广东省番禺易立得电子厂
地址：番禺市桥镇大平工业区A栋 电话:(020)84809098
手机：1392603666 BB机：9902-611361 传真:(020)84808373

街皇®GCD
168合1
—赢家的选择!!
强者只有一个
GCD
Street New King Electronic co., LTD
敬告：因近期街皇GCD出口量大增，国内销售将有可能施行限量供应，不周之处敬请原谅
深圳市街皇电子有限公司
Shenzhen Street New King Electronic Co.,Ltd.
地址：深圳宝安41区11号 6楼 电话：7894448 7893448 传真:(0755)7894448
经理：
街皇广州分公司：(销售维修面向全国)
市站前路29号
经理：卓京光 副经理
020-86669094 电话：020-8652935
街皇番禺办事处：(服务周全)
广东番禺市市桥镇龙美村迎宾路50号 联系人
020-84879260

98年的
金皇冠
玛莉机精灵!
A. 可直接上分比倍(不必等中奖)
B. 设有大、小彩金，设镭射对奖灯
C. 行进中不定时送灯送奖
D. 中五朵花固定送灯
E. 中火车送2-9个灯或ONCE.MORE
F. 比倍采*2、*4、*6，累进法
G. 全套语音系统，采用地方语音
H. 灯光、音效最新潮
I. 可做单机，亦可做连线(通用板)
(普通型)
(豪华型)
让你心跳，让你心动的玛莉机!
冠天下
1. 不定时送灯1-6灯
2. 不定时进入小灯盘可交叉兑奖，100-2000幸运大放送
3. 中JP灯时*转动JP奖金
4. 彩金大奖2000-9000大放送
5. 灯至幸运门则起动冠天下之灯，灯灯大奖
真正原装的皇冠列车
●28种单项功能调整。
●保证程式、资料、不同于仿冒
●故障率低、越做越稳定
●尚宾的皇冠列车，有目共睹!!!
店家有信心!!!
玛沙露
新灌篮高手
MASALU
*** 大型机——大拍卖 ***
95世界杯
仙桃乐园
原装CD大富翁
魔术帽二代
东大21点
动物赛车
海洋乐园
每省诚征一位合作经销代理
商绝对有代理权之保障!!
SB 尚宾电子
尚宾电子科技开发公司
服务专线：020-84805858 020-84875858
FAX:020-8487-4899 138-2848569
地址：广州番禺市桥镇东环路174号(立交桥旁)

天津市华丽游戏机公司

TIANJIN HUALI YOUXIJI GONGSI

天津市华丽娱乐城

TIANJIN HUALI YULECHENG

NAMCO 18"

SWING 26" E-301(SEGA)

MINICUTE18"
E-295(CAPCOM)

SWING 26"
E-301(SEGA)

DOMY THEATER 33"
E-320

梦幻摇钱树

铁壳机台 25"
（由天津华丽游戏机公司制

天津市华丽游戏机公司

公司地址：天津市河西区广东路向东里 37 号（活动中心对面）
电话（传真）：(022)28326956　　邮编：300201
联系人：万聚强　　手机：1392174966　　传呼：127-5802788

天津市华丽娱乐城

娱乐城地址：天津市河西区八里台桥下
电话:(022)23370035

NEW GMS GAME MEN SYSTEM

正式推出 1998 全新硬體

更多產品系列、更符合市場口味

購買原廠正品・服務有保證・勿因小失大

請洽各大經銷商

開发制造

GMS GAME MEN SYSTEM

高凱科技有限公司

GAME MASTER SYSTEM CO., LTD.

E-mail:gamemen@ms18.hinet.net　　FAX:886-2-27857340

© 1998 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

超级战机
(五张朴克)
CREDIT 3000 SCORE 380 PLAY 50
最新式！全娱乐画面，供标准玩法
最新式！全动态图形，如娱乐游戏
二合一！内建一标准射击游戏
即时切换！可快速切换标准画面及射击游戏
樱花恋
收入超过传统麻将一倍
海底寶牌
請上分
創新玩法 风格独具
SUBSINO CO.,LTD.
开发制造：
中滑科技股份有限公司
SUBSINO CO., LTD